SCEが放つ、クラッシュ3、ポポロ続編など新作大発表!!

じゅげむ
Jugemu

大人のための月刊ゲーム誌

11

定価 ¥490

礼儀なくしてゲームなし

ぼくらのゲーム作法



誰にでもわかる!! 新システムは『ジャンクション』
FFⅧの基礎知識!!
ファイナルファンタジー

年末大暴れ!?
ソニー最新作4連発!!
- クラッシュ・バンディクー3
- ポポローグ
- Gポリス
- ワンダートレック

バーチャファイター3tb
セガラリー2発売決定!!
Dreamcast Count Down

10月21日に発売決定、驚異の高性能!!
[ゲームボーイカラー]

めくる、眺める、プレイする
[メタルギアソリッド]を10倍楽しく遊ぶ秘法

たまらなくカワイイ、幸せの黄色いポケモン!!
[ピカチュウげんきでちゅう]
[ポケットモンスター ピカチュウ]

これを読めば、まるハマリ!!
[ドラゴンクエストモンスターズ]

巻頭特集
目指せスーパーDJ ビートマニアな音楽講座

トゥルーラブ・ストーリー2／チョコボの不思議なダンジョン2／AZITO2
スーパーヒーロー作戦／火星物語／EXODUS Guilty／ヴァンパイアセイバーEX EDITION
マクロスVFX2／ゲームソフトをつくろう／牧場物語2／ワールド・ネバーランド2

ゲーム業界アレコレずばっと裁きます
掟破り!? 実録ゲーム裁判

吉野紗香



今月のテーマ
プレイステーションで日本の渋滞も解消だ！「ナビット」登場。
ほんと、交通整理って楽しいわ。
……あ。民家ふみっぶしちゃった。
ステハニー☆林のお知らせ
10月発行の「プレプレ」(※)Vol.14は「レガイア伝説」「やるドラシリーズ」の体験版がついて、いやーん、豪華プリプリ3枚組よーん！おお！ゴージャス！デリシャス！スゴイッス！
●問い合わせ先:プレイステーション・クラブ事務局 Tel：03-3266-7830
なお、Vol.14の発送は10月12日までに申し込み、10月末日までに会費を入金された方が対象となります。
※プレプレとは、年に6回発行されるゲームソフト情報満載のROMのこと。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

プレイ！PlayStation® '98 第17回

―こんにちは林さん。きょうはアートディンクの新ソフト「NAVIT」をドライブがてら広告するということで。こちらに車を用意して来ましたよ。あれ？林さん、あれ？？
(場面は変わって車の中)
林「さて、じゃま者はいなくなったわ。六本木へ遊びに行こうと。」
＝目的地を六本木に設定シマシタ。
林「お、このナビゲーションしゃべれんのね。」
＝高速道路を使いマスカ？
林「そうね、男の通りそうな道がいいわ。」
＝ルート探索シマス・・設定しました。50ｍ先を右デス。
林「わたしは左折しかできないのに、なんてこと言うのっ。あ、いいオトコ。」
＝ルートを外れマシタ。
林「もう、使えないナビね。」
＝サエキックス情報をキャッチしまシタ。この先、渋滞中デス。
林「渋滞といえば、話をしなくちゃいけないことがあったような。」
＝「NAVIT」の中身の話デス。
林「そう、わたしが交通キャンペーンガールだった頃の、甘く、ときに切ない話よ。」
＝縁のおばさんの話デスネ。
林「私の制服姿に何人の小学生が道を誤ったことか。」
＝サエキックス情報よりここで「NAVIT」の広告をします。
林「余計なことを。」
＝「NAVIT」は、もともとパソコン用ソフトとして大ブレイクしたモノ。そこから移植されたイショクのソフト。ナーンチャッテ。
林「佐伯っちのギャク並みにつまんないわ。」
＝その言葉を佐伯氏に転送シマス。
林「ちょっ、ちょっと待った。「NAVIT」の話でもしない？」
＝してくだサイ。
林「間違えてもらったら困るのは、このゲームはカーナビではないことです。プレーヤーが交通管制官になり、立体交差を作ったり、信号を設置したり案内板を掲示したりすることで渋滞を解消するシミュレーションゲーム。身近だからとっつきやすいし、なんか偉くなった感じで気分いいの。自慢じゃないけど、わたしは一面もクリアできなかった。」
＝アホと確認しまシタ。
林「なに！わたしは脳が小鳥程度ってよく誉められてるのよ！それに、ねずみ取りを駆使して速度違反の罰金1億円ためたわ。うひひ。日ごろの恨み。」
＝ヒトとして、ルートを外れてマス。
林「このゲーム、頭のきれるヒトはもうヤミツキになってるわ。そう、ヤミツキになるといえば、新ソフト「パイロットになろう！」のキャンペーンに、ダジャレで作ろうとした「パイ納豆」(事実)。これがヤミツキ。」
＝異臭がシマス！
林「臭くて、わたし以外だれも食べられなかったとか。でも、臭さならわたしの足だって(これも事実)。ほれ。」
＝異臭がシマス！異臭がシマス！
＝ピー　計算機能が故障シマシタ！
＝ガー　制御フノウ！
林「あ、すかしっ屁。失礼。」
＝ボンッ！
林「最新ナビゲーションもたいしたことないのね。ウッ、密室だから臭くて気絶しそうだわ。もうこの車、におい染み込んじやってダメだな。」
(ところ変わって)
―林さん、佐伯さんから借りた車、大切に使ってくれてるかなあ。ということで、また来月。



プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00～17:30、土日祝日は休業)
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation®
標準価格 18,000円(税抜)
絶賛発売中 SCPH-7000

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　03-3475-7444

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。

交通管制官になって交通渋滞をぶっ飛ばせ。



NAVIT
交通渋滞解消ゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)アートディンク

そりゃもう、歩くだけでも楽しいんです。



どきどきポヤッチオ
アクティブコミュニケーションゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
キングレコード(株)

次々と起こる猟奇犯罪を推理しろ！



御神楽少女探偵団
超本格推理アドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)4枚組
絶賛発売中
ヒューマン(株)

イベントいっぱいで、盛り上がること確実。



いただきストリート ゴージャスキング
ボードゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)エニックス

パイロットシミュレーターで腕を磨きまくり。



パイロットになろう！
シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ビクターインタラクティブソフトウエア

絵本のような世界。誰にでも楽しめるぞ。



ナイトアンドベイビー
コミュニケーションRPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)タムソフト

PlayStation®




HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
猟奇・耽美、密室・推理、怪人・探偵、冒険活劇。
猟奇の華咲く事件には、可憐な少女が良く似合う。
みくわぐらしょうじょたんていだん
御神楽少女探偵団
◇気になる点は指摘しろ!
'推理トリガー'システム採用
登場人物との会話中の気になる点、矛盾点を指摘する'推理トリガー'システム。これにより選択肢型式の推理ADVとは異なり、プレイヤー自身が情報を収集・整理し、謎を解き、事件を解決する。これが本物の推理ADVと呼ばれる所以だ。
◇フルタイムハイレゾによる
美麗なグラフィック
劇中グラフィックはすべてフルタイムハイレゾで表現。約30分におよぶハイレゾムービー(デジタル彩色)には300以上の表情パターン、5000枚以上の動画を使用。ムービー中のカーソル操作(アクションムービー)など多くの試みも為されている。
◇そのほかの魅力も満載
ミニシナリオ「探偵の休日」やミニゲームなども多数収録。そのほかデュアルショックからの振動や高速CDアクセスによるストレスを感じさせないプレイ環境、充実したコンフィグ機能など魅力的な要素・機能が満載。
プレイステーション用CD-ROM
超本格推理アドベンチャー
好評発売中
¥6,800(disc 4枚組・税抜)
プレイ人数:1人
デュアルショック対応(アナログスティック&振動)
メモリーカード1ブロック使用
© HUMAN 1998
SLPS 01611~4
T49-59143-90036-3
サウンドトラックCD
『御神楽少女探偵団』
1998年10月7日(水)発売!
¥2,940(税込)
・描き下ろしジャケット
・12ページオールカラーブックレット付き
発売:ポニーキャニオン　サイトロンレーベル

Contents 1

じゅげむ

1998 vol.11
November



表紙
撮影●宮澤正明
ヘア&メイク●佐藤寛(コール)
アートディレクション●坪井碇

MINI² INTERVIEW

吉野 紗香

女優としてだけでなく『どうぶつ奇想天外』などのバラエティ、また『P-STOCK』では司会もこなす紗香ちゃん。実はスティックを下から握るほどのゲーマーで、全機種持ち。「前にドラマの収録で、ゲーセンに行く役があって。初めて触る格闘だったんですけど、一生懸命やってたら監督に「上手くやりすぎだよ」って怒られちゃって…。でも、ゲーセンでも結構イケるって確認しました(笑)」

来春には映画『ワンダフルライフ』も公開される紗香ちゃん。彼女の目標はナント、世界の『白鳥麗子』!?　「私、松雪泰子さんの白鳥麗子に憧れて、この世界に入ったんですよ。「3代目は私だ！」って(笑)。真似してましたからね、今もやりますけど…。今は歌でもモデルでも、何でもアリだと思ってます。毎日同じことしてると飽きちゃうんで、マルチに」

さっぱりとした性格で、話していて面白い。成長し続ける彼女が「世界の吉野紗香よぉ」となる日は近いか!?


PlayStation
カネは天下の回りもの！
ルーレットは回るもの！
マスはコマが回るもの！
株で勝負か、土地で守るか、乗っ取りでいっきにカタをつけるか！
あの白熱のマネーバトルが、ゴージャスに進化した！
「スパイが3人」がゴージャス！
いざという時の切り札、あのスパイが今度は3人！
「COMキャラ24人+α」がゴージャス！
個性豊かなCOMキャラが、前作16人を上回る24人登場！
「変化するマップ」がゴージャス！
途中で消えたり、切り離されたりする不思議なマップも用意！
「ミニゲームモード」がゴージャス！
爆笑もののゲームがいろいろ楽しめてこれはオトク！
「進行役は超有名人」がゴージャス！
ゲームの進行役は誰もが知ってる、あの「リカちゃん」！
GAME START!
DX 億万長者 THE MONEY BATTLE ゲームII
NOW ON SALE
価格5,800円（税別）
ボードゲーム　プレイ人数1〜4人
人生ゲーム日本上陸30周年記念作品!!
「ボードゲームの神様」が「国民的ボードゲーム」を製作総指揮!!
さくま式人生ゲーム
TVゲーム版人生ゲームはシリーズ実績220万本!!
PlayStation
'98年12月発売予定　予定価格5,800円（税別）ボードゲーム/プレイ人数1〜5人
東京ゲームショウ'98秋
CESA PRESENTS
1998 AUTUMN
TOKYO GAME SHOW
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般=中学生以上（小学生以下入場無料）
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1〜8
開催日：10月10日(土・祝)・11(日)
10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998
株式会社タカラ　〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格は希望小売価格です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

じゅげむ Contents 2

1998 vol.11
November

じゅげむは月別編集と注目作システムで面白いゲームが
分かる！ 選べる！ 楽しめる！

じゅげむの「今月のソフトカタログ」ページにある「注目！」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けられるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「ソフトGOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます

11月以降 COMING SOON!! 先取りゲーム情報 101

今後発売が予定されているタイトルの中からじゅげむが厳選したゲームを紹介しています。




10月発売 BRAND NEW!! 今月のソフトカタログ 175

このページは98年9月12日時点で10月発売と発表されたゲームを掲載しています。




9月発売 NOW ON SALE!! 注目ソフトピックアップ 201

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。




8月以前 注目ソフト評価確定 GooBooレビュー 207

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。






今月の遊びトモダチ

ソリッド・スネーク
『メタルギア ソリッド』

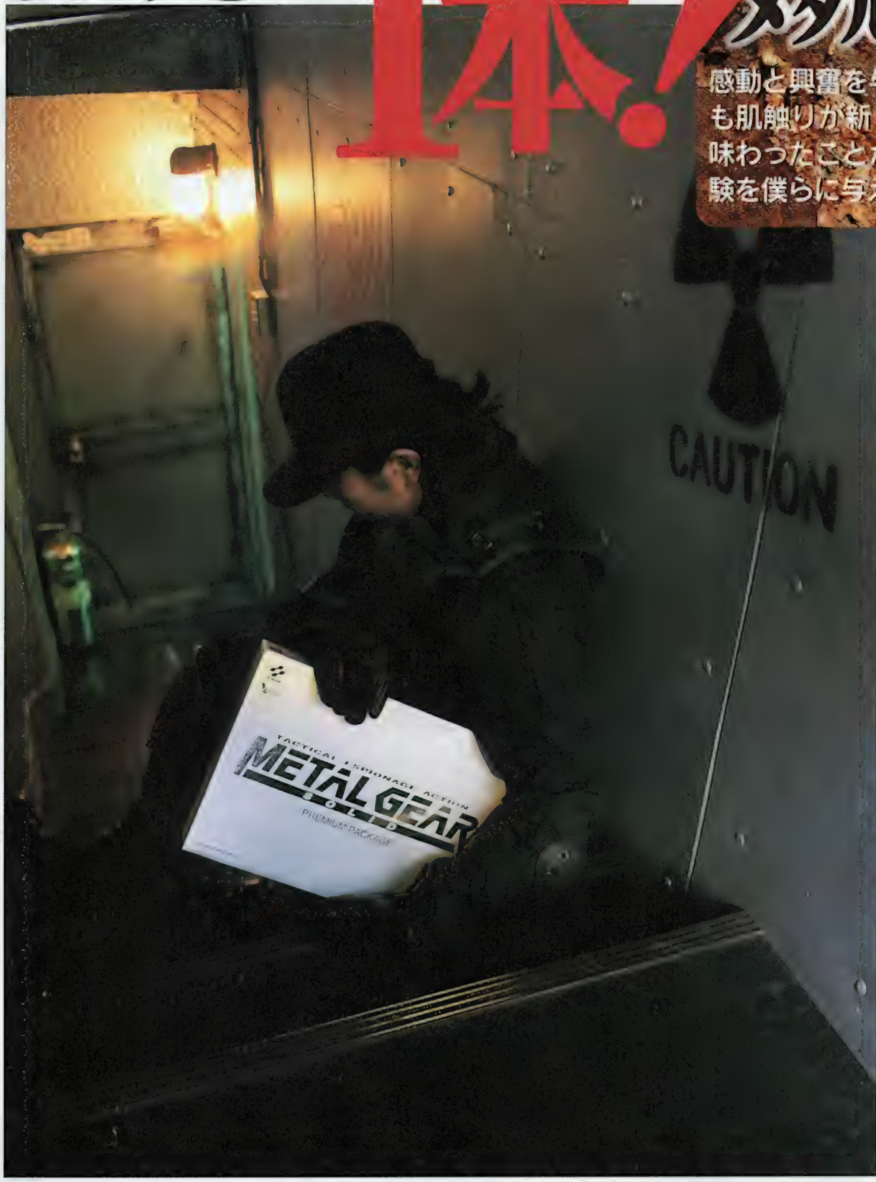
仲間たちから遠く離れ、常に1人で敵地に潜入する男。ハデな大立ち回りを演じるのではなく、敵から姿を隠し、目的を達成するために、ただひたすら敵地深くを目指す男。特殊工作員という決して表舞台には現れない境遇に身を投じている男。そして、戦いの中にしか己の生きる価値を見出すことのできない男…。

そんな男、ソリッド・スネークがゲームの画面上に誕生して11年。新兵だった彼も、今では伝説の英雄と呼ばれるまでになった。しかし、どんなに賞賛されようと、どんなに境遇が変化しようと、彼のスタンスは変わらない。作戦遂行へのストイックさも、恐ろしいまでの集中力も、時折見せる人間くささも。潜入作戦は、やはり単独で、装備は全て現地調達だし、敵から逃げ、隠れるのも変わらない。そこには一種の美学すら感じてしまうほどだ。もっとも、そんな話をすれば、彼には「そんな大層なものじゃない」と一笑に附されてしまうのだろうけれど。

今月号掲載タイトルINDEX

じゅげむの1本！メタルギア ソリッド

感動と興奮を与えてくれる作品というものは、いつも肌触りが新しい。メタルギア ソリッドはかつて味わったことが無いような、カテゴライズ不能な体験を僕らに与えた。その鬼気迫る試みに1本！



構成・文/元宮秀介　写真/早崎太郎

ゲームでもない、映画でもない まったく新しい エンターテインメントの誕生

DATA

- プレイステーション
- コナミ
- アクションアドベンチャー
- 98年9月3日発売
- 5800円（プレミアムパッケージは9800円）

選ばれし理由

1. 映画や小説を遥かに超える作品世界
2. 極限まで練り込まれたスリリングなゲーム性
3. 大人の観賞に耐えうる圧倒的な映像美

驚くほどに気高くて、震えるほどに面白い。『メタルギア・ソリッド』は、鬼才・小島秀夫監督の最新作品。小島監督は、ユーザーにいかに濃密な物語を体験させるかをテーマにゲームを制作してきた。その手腕はいっそうの冴えを見せ、この『メタルギア・ソリッド』では、一瞬たりとも画面から目をそらせないほどに密度が濃く、最高に刺激的な物語を作り出している。

ハイテク特殊部隊がアラスカの孤島にある核廃棄所を占拠。24時間以内に要求が飲みこまれなければ、核発射を行うと宣言。主人公ソリッド・スネークは単身で核廃棄所に潜入し、テロリストの排除、基地の武装解除を命じられる……。風雲急を告げる導入のもと、繰り広げるアクションは、まさにスリリングのひと言。何しろ周りはすべてが敵なのだ。見つかれば大勢の兵士に囲まれて射殺されてしまう。そのため軽率に銃を放つことさえ、命取りとなってしまうのだ。

そんな極限状況の中、物語は急展開に進んでいく。数々の危機を乗り越え、数々の出会いを通じて、プレイヤーは自然とソリッド・スネークと同化していく。クライマックスでは、登場人物たちそれぞれのストーリーに心を揺すぶられ、涙を流さないスネークに代わって、涙がこぼれてしかたがないのだ。人生への哀歓を切実なまでに語る、彼らの言葉が胸に突き刺さる。

凡百の映画や小説を遥かに超える良質の物語を、あたかも自分の体験のように感じ、そして自分の手で切り拓いていく快楽。単なるゲームでもなければ、単なる映画でもない、まったく新しいエンタテインメントがここに誕生した！

衣装協力：TOKYO PHANTOM（TEL 03-3486-3627）


映画では見られない闘いがある。
STAR WARS
MASTERS
OF TERÄS KÄSI
1998,9,23 ON SALE!!
「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」
3D対戦ACT 1~2人用 5,800円(税別)
スター・ウォーズの人気キャラクターたちが、3D対戦格闘ゲームで激突。
反乱同盟軍VS帝国軍はもちろん、ルークとハン・ソロが火花をちらす闘いも…
さらに伝統的格闘術の使い手も登場。技と技のぶつかり合いが、いま銀河を制す。
画面は開発中のものです。
前二作だって、あなどれない!
ルーカス・アーツのスターウォーズ・シリーズ
スター・ウォーズ レベルアサルトII
スター・ウォーズ ダークフォース
闘うものだけが、このチャンスを手にできる。
Get! THE STAR WARSキャンペーン実施中
9月23日~11月30日
A賞
ダースベイダー リーベルアナキン・スカイウォーカー3名様
B賞
ライトセーバーレプリカ 9名様
C賞
限定版オリジナル テレホンカード 200名様
PlayStation
©Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved. Used under authorization. BPS logo ©1998 Bullet-proof Software,Inc.
株式会社ビーピーエス



Cross G

取材・文/小島幸博 写真/殿村誠士

ゲームをめぐるオルタ・ストーリー

佐竹雅昭

先日の『K-1BUSHIDO'98』ではなみいる日本の強豪を退け、トーナメントを制覇した佐竹雅昭選手。正道会館の看板でもあり、事実上、日本最強のK-1ファイターである事を誇示した。いよいよ秋のK-1グランプリ本番を控え、同名のゲームにも登場することになった怪獣王子の雄叫びを聞こう。

いまやプラチナチケットを生み出すほどの人気イベント『K-1』。カラテ、キックなどの立ち技格闘技の頭文字をとったKの人気を支えているのが佐竹選手だ。格闘技人気はゲームにも飛び火し、『K-1』はゲーム化されて話題になった。佐竹選手も、この新作で初めて登場する▲「僕はもともとゲーム好きで、ゲームの仕事には10年ぐらい関ってますよ。逆にゲーム評論家のような立場にもなってますから（笑）。今回の『K-1』はゲームキャラクターを育てられるということで、闘うために修練する苦労を知ってもらう、というのもいいですかね(笑)」▲マンガおたくで、怪獣おたくで、その上ゲームおたくでもある佐竹選手がいま凝っているものを聞いてみた▲「マジック・ザ・ギャザリングが好きですね。道場の仲間とやってますよ。闘うことがきっと好きなんですよね。負けることがイヤみたいで、それに執着心を持っている。やっぱり戦術っていうのは頭を使うものだから、勝つためには頭脳が重要だと思います」▲佐竹選手を倒せる日本人がいないことが証明された『K-1BUSHIDO'98』。本人の闘争心はどこを目指しているのか▲「『K-1』の中でも自分の中のゲーム性というのを楽しんでるんですよね。これからは"ミスター・テクニック"と呼ばれるくらいになりたいですね。いまは格闘おたくになってますよ。自分のテクニックが完成するまで闘いたいなぁ、と」▲ますます格闘技にのめり込む怪獣王子であった。



勝負はすでに頭の中で始まっている。

さたけ　まさあき●格闘家。正道会館所属。幼い頃からテレビヒーローに憧れ武道の道へ進む。入場曲に映画『ゴジラ』のテーマを使うなど、おたく的演出も見事。おもちゃ収集家でもあり、ゲームにも造詣が深い。現在、秋のK-1 GRANDPRIXに向け特訓中。

じゅげむ発 DigiCube Channel




小島秀夫氏

(株)KCEJ副社長であり、「スナッチャー」「ポリスノーツ」等、数々のヒット作品を世に送り出したゲームデザイナーとして有名

第10回 ～コナミ株式会社の巻～

このコーナーも今回でとうとう最終回
黒川さん最後のお相手は
『メタルギア ソリッド』の開発をされた
コナミコンピュータエンタテイメントジャパン(KCEJ)
の小島秀夫監督だ


➡お二人は旧知の仲ということ。昔見た映画や洋物TVドラマの話題で盛り上がりました


⬅黒川さん、匍匐前進で潜入。「通風口の掃除もしっかりやって下さいよ！スーツの肘が真っ黒ですよ」と小島氏に愚痴る

映画から貰ったモノを今度は返したいんです

黒川（以下、黒）：僕が『メタルギア ソリッド』を見ていて「あれっ？」って思ったのは、映画の『ニューヨーク1997』ってあるじゃないですか……

小島（以下、小）：そのとおりです。

黒：やっぱりそうですか。僕はアレをモチーフにしているんじゃないかなと思って、ずっとゲームをプレイしていたんですよ。

小：僕は元々は映画監督になりたかったんですよ。でも、今作っているのはゲームというジャンルであるから、けして映画を目指して作っているわけじゃないんです。ただ、僕は映画や小説から貰ったいろいろなモノを今度は返したいんです。映画世代って言うのもおかしいですけど、僕は映画でいろんな事を教わったんです。スパゲッティの食べ方であるとか細かいことから始まって、ある地域の人の生き方とか物の考え方だとか……いろんな事を。

黒：監督の作品を見ているとゲームの持つ緊迫感だとか如何に何かをクリアしていく面白味だとか、そういうものが充分にある。なおかつそれが最後まで通してプレイすると映画的な一つの筋が立っている、今これだけ沢山ゲームがある中で、ゲーム的にも物語的にも計算して作れるというのは、本当に凄い才能なんじゃないかなと思います。別にヨイショじゃなくて。

小：ちょっと、誉め過ぎですね（笑）。

黒：そうですか？（笑）ところで、今までどんな映画を見てこられたんですか。

小：小さい頃は近所に映画館がなかったからテレビでしたね。ウチの両親がもの凄い映画好きで『日曜洋画劇場』を見ないと寝かしてくれなかったんです。だから、どんなグロテクスな物でも、何でも見せられました。中学の時は友達が8ミリを持っていて、それでふざけた自主映画を撮っていました。それを小学生に見せてお金を取ったり……。僕はね、兵庫県で一番ゲ○を作るのが上手いんですよ（笑）。とろろ芋を擂ってニンジン切って……、特殊効果も自分でやっていたんです。

黒：次回作の構想はあるんですか。

小：ホントは変なゲームを作りたい人なんです。洋ゲーとかも好きなんですよ。だから、もうちょっと変な味が出てるやつを出してみたいな、というのもありますし、メタルが売れたら続編も作ろうかな、という構想もありますし……。とにかく何処までも現場にしがみ着いていたいというか、ずうっと職人でいたいですね。

生活必需品の一つにゲームが入った

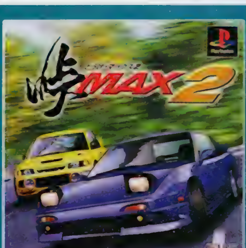
黒：今後、デジキューブに望むものというのをお聞きしているんですが。

小：コンビニには食べるものや飲むものの……生活に必要なものはほとんど揃っているじゃないですか。そんな生活必需品の一つとしてゲームが入っているというのは、10何年間ゲームを作ってきた僕としては何とも言えないくらい嬉しいですね。ゲームもとうとうここまで来たかって感じです。

黒：初めてですね、こんないい意見を聞けたのは（笑）。素晴らしいです。

デジキューブおすすめ 近日発売タイトル

峠MAX2




⬅グラフィックはより美しくなり臨場感もUP。走り屋は黙っていられない

峠のタイトなコーナーでドリフトを決めろ！走り屋魂爆発のレースゲーム第2弾。監修のドリフトキング土屋圭市はスクールモードの講師としても出演するぞ。

▼PS▼アトラス
▼発売中▼5800円

メタルギア ソリッド




⬅見つかるか？見つからないか？独特の緊張感で、気分はもうなりきりスパイ

「敵から隠れながら進む」独特のシステムが生む極限の緊張感、こだわりのモーション、映画のようなイベントの数々…これがアクションゲームの最高峰！

▼PS
▼コナミ
▼発売中▼5800円

構成·文／小島幸博

未来を感じるヒロインたちの魅力をさぐるシリーズ最終回。今回のヒロインは『影牢〜刻命館 真章〜』のミレニア。人間を罠に掛け、殺戮することが唯一の使命。感情を廃した無垢な少女に、恐怖だけではない"慈しみ"をも感じるのはなぜだろう？

Chapter.3
［ミレニア］

情緒が幼いまま成長した"無垢の少女"は、自分を囮にして、人を罠に誘い込む。



DIFFUSE

影牢　〜刻命館　真章〜

館の中のあちこちにトラップを仕掛け、訪れる人間を殺戮してゆくという、ピカレスクなテイストの3Dトラップバトルアクション。天井、壁、床に罠を仕掛け、連続で人間にダメージを与える"コンボ"がサディスティックな快感をもたらす。デコラティブな中世ファンタジーとSMを連想させる刺激的な衣装に注目。



DATA ●テクモ●PS●5800円

ミレニア

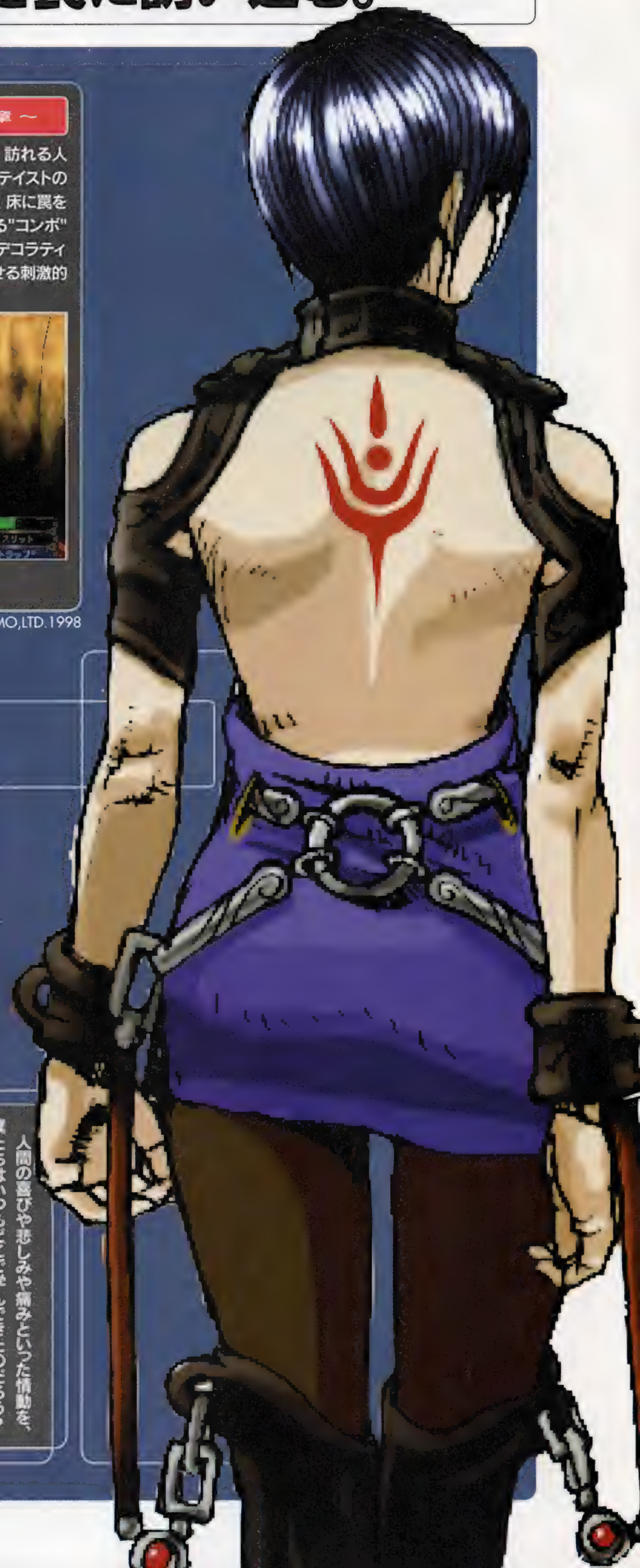
幼いときに刻人にさらわれ、純粋無垢のまま育てられた。館のトラップを使いこなし、人を殺すことだけを教えられる。育ての親でもある神官ヨカルの命令を母からの忠告のように素直に受け入れる。刻人に利用されている哀れな少女、という見方もあるが……。

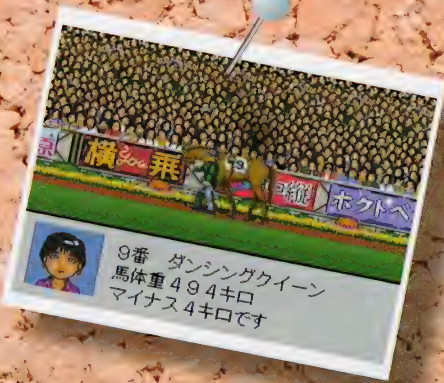
人間の喜びや悲しみや痛みといった情動を、僕たちはいつもどこで学んできたのだろう？　もし、僕らが幼いままの感情で大人になったとしたら、どんなことが起きるか。主人の言われるがままに調教されて、自分の意志を持たない操り人形のような存在かもしれない。

『影牢』に登場するヒロイン、ミレニアは、「人間を殺すことが悪いことだ」ということを教えられなかった少女だ。ゆえに純粋無垢な表情を見せながら、ただ黙して人を陥れてゆく。ミレニアは殺戮を楽しんでいるのではない。ミレニアにとって、育ての親ヨカルからの命令は、「部屋を掃除しなさい」と言われていることと大差がない。親や友人たちと協調し、あるいはまた反抗し、人格を形成していく過程が、ミレニアにはすっかり抜け落ちてしまっているだけだ。

ほぼ究極的な調教を施されたミレニアは、ボンテージ系の深い青のボディスーツを纏い、背中に赤いTATOOを持つ。怪しい館の中で、この生々しい姿を見た来訪者は何を思うのか？　さながら、ミレニアの行動は、自らのエロティシズムを餌に、人を罠に誘い込んでいるようにも見える。

しかし、あくまで意志を持ち得ないはずのミレニア。だとすると、人を次々に殺戮して楽しんでいる、その「感情」はいったいどこにあるのか？　それはミレニアを通してこのゲームを楽しんでいる、あなた自身の心の中なのだろう。



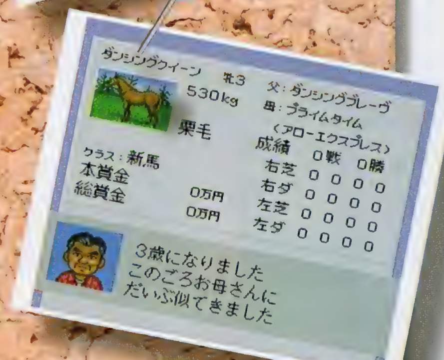




ダビスタ98をめいっぱい遊ぼう！

基礎知識、応用方法、データ満載！









ダービースタリオン98 ファーストステップ

ダビスタマガジン
MAGAZINE
編集部【責任編集】
パリティビット監修
定価1,000円(税別)

●生産から調教までダビスタ98基礎攻略　●G1レース攻略法&ライバル馬徹底検証　●ブリーダーズカップテクニックガイド　●全種牡馬ガイド●インブリード種牡馬全紹介　●全繁殖牝馬リスト

メディアファクトリー　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5　販売部 0120-169-005

じゅげむ DATA BANK

週間最新売り上げTOP20　8/24▼8/30

週間と月間・2つのシステムで、旬のゲームをお知らせするDATA BANK。来月からは、本誌のリニューアルに伴いこのコーナーも大幅改造予定!?

1位 BLACK／MATRIX

●SS●NECインターチャネル
●シミュレーション●98年8月27日●6800円

45120本



このゲームの舞台は、善悪が逆転した世界。愛や正義はしょせん偽善、罪悪こそが賞賛されるもの…。禁忌をあえて取り入れたストーリーはとても衝撃的だ。この物語の行く末はいかに？　ちなみにこのソフト、初回受注分のみ生産され、再生産予定はないと発表されている。興味を持っている人は、今のうちにゲットしておくべし。

2位 SDガンダムG GENERATION

●PS●バンダイ●シミュレーション
●98年8月6日●6800円

43860本



初代ガンダムからガンダムWまで、歴代の名シチュエーションが体験できる！　かつてないボリュームのガンダム集大成ソフト。そのシナリオ数は全42話、集客デモだけでも、全種類見ると30分以上かかってしまうというスゴさだ。さらにSS版オリジナルエピソード「戦慄のブルー」も収録。ガンダムの歴史は、ココに極まる！

3位 ポケモンスタジアム

●N64●任天堂●バラエティ
●98年8月1日●6800円

35330本



今もGB版『ポケモン』をプレイ中、という人に朗報。『ポケスタ』にはGB版を快適に遊ぶシステムが多数盛りこまれている。N64カートリッジに記録することで複数のセーブが可能、手持ち・パソコン関係なくアイテムが使える、より詳しいポケモン分布図…など便利機能が満載。GB版プレイにも『ポケスタ』をうまく使いこなそう！

4位 実況パワフルプロ野球'98開幕版

●PS●コナミ●スポーツ
●98年7月23日●5800円

32170本



N64版に続き、高校野球がテーマのサクセスモード。開始時の設定では名前や守備の他、趣味や中学生時代の所属クラブも選択できる。このクラブ、内容はさまざまだが、選んだものにより能力に差が。帰宅部、将棋部といった文化系は一見不利に見えるが、ちゃんと特殊な利点もあるので大丈夫。いろんなクラブでプレイしてみよう。

5位 川のぬし釣り～秘境を求めて～

●PS●パック・イン・ソフト●ロールプレイング
●98年8月20日●4800円

30620本



釣りがテーマの異色RPG。釣りのシーンはデュアルショックに対応しており、ヒットした時の感触がちゃんとリアルに再現される。またさまざまな釣りをこなし経験を増やす、釣った魚はお金に替える。クマやキツネを仲間にすることができる…など、内容も野性的でザンシン。心身ともに自分を鍛えるなら、やっぱりアウトドアだネ!?

6位 スターオーシャン　セカンドストーリー

●PS●エニックス●ロールプレイング
●98年7月30日●6800円

27060本

7位 XI［sái］

●PS●SCE●パズル
●98年6月18日●4800円

21260本

8位 バイオハザード2　デュアルショックVer.

●PS●カプコン●アドベンチャー
●98年8月6日●4800円

20640本

9位 ガンバァール

●PS●ナムコ●バラエティ
●98年8月6日●5800円

20370本

10位 アストロノーカ

●PS●エニックス●シミュレーション
●98年8月27日●6800円

17300本

11位 ザ・キング・オブ・ファイターズ・京

●PS●エス・エヌ・ケイ●アドベンチャー
●98年8月27日●5800円

16520本

12位 遊戯王　モンスターカプセル　ブリード＆バトル

●PS●コナミ●ボード＆テーブル
●98年7月23日●5800円

14160本

13位 影牢～刻命館　真章～

●PS●テクモ●シミュレーション
●98年7月23日●5800円

13300本

14位 爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～

●PS●ヒューマン●レース
●98年6月25日●5800円

12390本

15位 パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvolume3～

●PS●日本シスコン●ギャンブル
●98年8月6日●6800円

12230本

16位 バイオ　ハザード　ディレクターズカット　デュアルショックVer.

●PS●カプコン●アドベンチャー
●98年8月6日●3800円

11450本

17位 グランツーリスモ

●PS●SCE●レース
●97年12月23日●5800円

11100本

18位 Brave Fencer武蔵伝

●PS●スクウェア●アクション
●98年7月16日●6800円

10970本

19位 Echo Night

●PS●フロム・ソフトウェア●アドベンチャー
●98年8月13日●5800円

10890本

20位 パラッパラッパー（PS・ザ・ベスト）

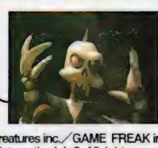
●PS●SCE●バラエティ
●98年7月9日●2800円

10630本

今週の50位 クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～

●PS●リバーヒルソフト●アクション
●98年8月13日●5800円

2820本



物語は前作からの続編。だがゲームスタイルは大きく変わり、今回はアクションゲームとして登場。ユニークで少しダークなアクションや仕掛けも健在しており、見ごたえアリ。

9月7日付けオリコン調べ

ハード別最新売り上げ Top 10

月間ランキング 8/3～8/31

NINTENDO64 Top10

1位 NEW ポケモンスタジアム
●任天堂●バラエティ
●98年8月1日●6800円
443080本

GB版を越えた迫力と戦略性！ ポケモンたちのバトルステージ

このゲーム中で、何とあの「なみのりピカチュウ」がゲットできる！　レベル制限のある2つのモードで、それぞれピカチュウを出場させ優勝すればOK。ピカチュウがかなり強くなるぞ！



2位 ↓1 F-ZERO X
●任天堂●レース
●98年7月14日●5800円
121310本



今回の新モード、デスレース。コースから落とす、破壊する…潰し合いの駆け引きはスリル満点！これこそこのゲームの醍醐味かも。

3位 ↓2 チョロQ64
●タカラ●レース
●98年7月17日●6800円
56420本



レースに勝つともらえるパーツ。その種類は多様＆ユニーク。大砲やライトなんて、本物のチョロQにもつけてみたいよね？

4位 ↓3 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～
●コナミ●スポーツ
●98年6月4日●7800円
11360本

5位 ↓4 スーパーロボットスピリッツ
●バンプレスト●格闘
●98年7月17日●7800円
9370本

6位 ↓5 ヨッシーストーリー
●任天堂●アクション
●97年12月21日●6800円
5170本

7位 ↓6 スーパービーダマン　バトルフェニックス64
●ハドソン●アクション
●98年7月24日●6800円
4600本

8位 ↓7 ファミスタ64
●ナムコ●スポーツ
●97年11月28日●8800円
4410本

9位 →9 実況パワフルプロ野球5
●コナミ●スポーツ
●98年3月26日●7800円
4220本

10位 NEW 64トランプコレクション
●ボトムアップ●ボード＆テーブル
●98年8月7日●6980円
4180本

プレイステーション Top10

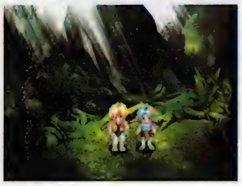
1位 →1 Brave Fencer武蔵伝
●スクウェア●アクション
●98年7月16日●6800円
592180本

両手の剣がトレードマーク！ 笑いと感動・二刀流アクション

ムサシの活躍に欠かせない技「ゲット・イン」。ところで力を吸収する間、ムサシは移動できるって知ってた？　攻撃をうまくかわせるようになると、ゲットイン成功もグッと簡単になるぞ。



2位 NEW スターオーシャン　セカンドストーリー
●エニックス●ロールプレイング
●98年7月30日●6800円
464020本



このゲームでは、回復アイテムとして料理が作れる。そして各キャラには好物が。中には大トロや串焼きが好きなシブイ人も…。

3位 →3 実況パワフルプロ野球'98開幕版
●コナミ●スポーツ
●98年7月23日●5800円
451640本



今回の新モード、ホームラン競争。見事パーフェクトを出すと、隠しOB選手が使えるようになる！長嶋、衣笠など感動の顔ぶれだ。

4位 NEW SDガンダムG GENERATION
●バンダイ●シミュレーション
●98年8月6日●6800円
392310本

5位 ↓2 XI[sái]
●SCE●パズル
●98年6月18日●4800円
241910本

6位 NEW 私立ジャスティス学園
●カプコン●格闘
●98年7月30日●6800円
190550本

7位 ↑9 遊戯王　モンスターカプセル　ブリード＆バトル
●コナミ●ボード＆テーブル
●98年7月23日●5800円
177680本

8位 ↓4 爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～
●ヒューマン●レース
●98年6月25日●5800円
154060本

9位 ↓8 季節を抱きしめて
●SCE●アドベンチャー
●98年7月23日●4800円
14705本

10位 NEW 影牢～刻命館　真章～
●テクモ●シミュレーション
●98年7月23日●5800円
142810本

セガサターン Top10

1位 →3 ルナ2～エターナルブルー～
●角川書店／ESP●ロールプレイング
●98年7月23日●6800円
107190本

メガドライブの名作と名高い 正統派ファンタジーRPG移植作

メインキャラたちのビジュアルが見られるブロマイド。中にはクリア後でないと入手不可なものもあり、集めるのは結構大変。でもファンなら、意地でもコンプリートしたいというモノ？



2位 →2 DEEP FEAR
●セガ●アドベンチャー
●98年7月16日●6800円
82950本



海底基地が舞台のホラーAVG。中でも酸素残量の概念は恐怖をかきたてる。もし海底に取り残されたら、アナタはどうする…？

3位 NEW バッケンローダー
●セガ●シミュレーション
●98年8月6日●5800円
32220本



戦略の要となるスチームメーター。力押しでなく、常に戦い全体を見た戦略が要求される。ウインドウのデザインもカッコイイね。

4位 NEW プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション
●セガ●スポーツ
●98年8月6日●5800円
24530本

5位 ↑6 ハイスクールテラストーリー
●キッド●シミュレーション
●98年7月23日●5800円
23800本

6位 ↑7 魔導物語
●コンパイル●ロールプレイング
●98年7月23日●5800円
21330本

7位 ↓4 お嬢様を狙え
●クリスタルビジョン●アドベンチャー
●98年7月23日●6800円
20870本

8位 ↑9 レイディアント　シルバーガン
●トレジャー／ESP●シューティング
●98年7月23日●5800円
17940本

9位 NEW お嬢様特急
●メディアワークス●アドベンチャー
●98年7月30日●6800円
14010本

10位 ↓3 日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
●セガ／エニックス●ロールプレイング
●98年6月25日●6800円
9260本

ニンテンドウパワー ピックアップ

ローソンではニンテンドーパワーの書き換え以外に、ゲームソフトやグッズなどを取り扱っている。GB『ポケットモンスター青』はローソンが独占販売、その他のゲームソフトもオリジナルグッズつきと特典豊富。現在は『ビートマニア』のDJバック、ループマスターなどのグッズも販売中。詳しくはローソン店頭「Loppi」で確認をしてね。

上海III

●サン電子●パズル●書換中●1000円●FX2、BX0

誰でも手軽に遊べるパズルゲームとしてオススメの1本。今回は、牌の配列が12種類の中から好きなものを選ぶことができる。これからの秋の夜長にピッタリの1本。じっくり思考型パズルゲームの決定版だ。



ダービースタリオン98

●任天堂●シミュレーション●書換中●2500円●FX6、BX16

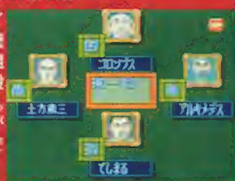
SFCでは『96』以来のシリーズ新作。登場種牡馬は200頭、繁殖牝馬は340頭と大幅に増え、プレイヤーの選択肢がより多彩に。またブリーダーズカップはPS版と互換性を持ち、それぞれレースを開催できる。



真・麻雀

●コナミ●ギャンブル●書換中●1000円●FX1、BX4

本格的な四人うち麻雀。メインのゲームはリーグ戦で、歴史上の人物を相手に5勝を狙う。特殊な地方ルールを設定することもできる過仕様。麻雀ソフトは中古でも価格が安定しているので、この質でこの価格は貴重だ。



コンビニ・データバンク

デジキューブ ラインナップ

ゲームソフトや音楽CD・ビデオ販売と、多彩な商品を手がけるデジキューブ。24時間営業のコンビニだから、自分の好きな時間に行けるので便利。発売当日も朝7時から買るし、どの店よりも早く入手できるのだ。DATA BANKでのデジキューブ取り扱いソフト紹介は今月で終了だけど、これからも店頭モニターで最新情報をゲットよ!

ビートマニア

●PS●コナミ●シミュレーション●98年10月1日●5800円

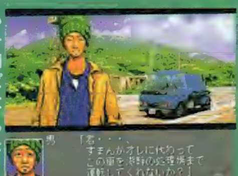
アーケードで人気の、DJプレイシミュレーション。PS版は『2nd MIX』の完全移植に加え、PSオリジナル曲モード版の豪華2枚組。コントローラでもOKだけど、できればターンテーブルでのプレイがオススメ。



峠MAX2

●PS●アトラス●レース●98年9月17日●5800円

峠をサーキットに展開されるレースゲーム。シナリオモードの充実は定評があり、今回はバキュームカーの運転やピザの配達といった風変わりなマシンに乗ることができる。そして土屋圭市のスクールモードも必見。



サンパギータ

●PS●SCE●アドベンチャー●98年10月15日●4800円

やるドラシリーズ第3弾。ある雨の夜、主人公は異国の少女と出会う。記憶喪失らしい彼女は、なぜか拳銃を持っていた…。今回から主人公のセリフもボイスが入る。また、主人公の名前も自由に決められるように。



その他のラインナップ

レガイア伝説 ●PS●SCE●ロールプレイング●98年10月29日●5800円	影牢～刻命館　真章～ ●PS●テクモ●シミュレーション●98年7月23日●5800円	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部 ●PS●T&E SOFT●スポーツ●98年4月23日●6800円
Parlor!PRO4パチンコ実機シミュレーションゲーム ●PS●日本テレネット●ギャンブル●98年10月下旬●5200円	花火 ●PS●魔法●シミュレーション●98年7月16日●4800円	麻雀倶楽部 ●PS●ヘクト●ボード&テーブル●98年4月9日●4800円
メタルギア　ソリッド ●PS●コナミ●アクション●98月9日3日●5800円	BRAVE FENCER武蔵伝 ●PS●スクウェア●アクション●98年7月16日●6800円	パワーステークス2 ●PS●アクエス●バラエティ●98年4月9日●5800円
クレイマン・クレイマン2　スカルモンキーのぎゃくしゅう ●PS●リバーヒルソフト●アクション●98年8月13日●5800円	ディアブロ ●PS●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●ロールプレイング●98年7月9日●5800円	電波少年的ゲーム ●PS●ハドソン●バラエティ●98年4月2日●4800円
SDガンダム　GGENERATION ●PS●バンダイ●シミュレーション●98年8月6日●6800円	ダブルキャスト～やるドラシリーズVol.1～ ●PS●SCE●アドベンチャー●98年6月25日●4800円	パラサイト・イヴ ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月29日●6800円
バイオハザード2　DUAL SHOCK Ver. ●PS●カプコン●アドベンチャー●98年8月6日●4800円	Xi[sai] ●PS●SCE●パズル●98年6月18日●4800円	牌神2 ●PS●アクエス●ボード&テーブル●98年3月26日●5800円
パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイドVol.3 ●PS●日本シスコン●ギャンブル●98年8月6日●6800円	`98甲子園 ●PS●魔法●スポーツ●98年6月18日●5800円	REBUS ●PS●アトラス●ロールプレイング●98年3月26日●5800円
私立ジャスティス学園 ●PS●カプコン●格闘●98年7月30日●6800円	双界儀 ●PS●スクウェア●アクション●98年5月28日●6800円	将棋最強2 ●PS●魔法●ボード&テーブル●98年3月19日●4800円
スターオーシャン　セカンドストーリー ●PS●エニックス●ロールプレイング●98年7月30日●6800円	FIFA ROAD TO WORLD CUP98 ●PS●エレクトロニック・アーツ●スポーツ●98年5月14日●5800円	ファイナルファンタジーV ●PS●スクウェア●ロールプレイング●98年3月19日●4800円
Over Blood2 ●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年7月23日●6800円	探偵神宮時三郎～夢の終わりに～ ●PS●データイースト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円	CLOCK TOWER GHOST HEAD ●PS●ヒューマン●アドベンチャー●98年3月12日●5800円
季節を抱きしめて ●PS●SCE●アドベンチャー●98年7月23日●4800円	クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～ ●PS●リバーヒルソフト●アドベンチャー●98年4月23日●5800円	DEAD OR ALIVE ●PS●テクモ●格闘●98年3月12日●5800円

上記のデータは98年9月7日現在のものです。

期待の新作Top10

1位 ファイナルファンタジーVIII

→1　●PS●スクウェア●ロールプレイング●発売日未定●価格未定　**1972p.**

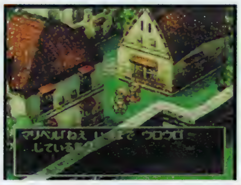
最高の映像と物語で、FFはまた歴史をひとつ塗りかえる

今回のヒロインと思われる女性、リノア。体験版ではパーティにいたが、実際のシナリオでは、彼女はあの場にいないのだとか。あまり詳細が語られない彼女、その素性はいつ明かされる？



2位 ドラゴンクエストVII

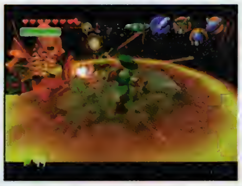
↑3　●PS●エニックス●ロールプレイング●発売日未定●価格未定　**1418p.**



今度のDQは画面を360度回転させることが可能。特定の視点からでないと見つからない宝箱、なんて仕掛けもありそうだね？

3位 ゼルダの伝説　時のオカリナ

↓2　●N64●任天堂●ロールプレイング●98年秋予定●価格未定　**699p.**



旅の途中で、リンクが出会う謎の少年・シーク。神秘的な衣装に身を包んだ彼は、リンクの協力者なのか？そして彼の正体とは？

4位 Dの食卓2

→4　●DC●ワープ●ロールプレイング●98年冬予定●5800円予定　**533p.**

5位 ビートマニア

→5　●PS●コナミ●シミュレーション●98年10月1日●5800円　**437p.**

6位 幻想水滸伝2

NEW　●PS●コナミ●ロールプレイング●98年12月予定●価格未定　**221p.**

7位 MOTHER3　奇怪生物の森

↓6　●N64●任天堂●ロールプレイング●発売未定●価格未定　**210p.**

8位 オウガバトル3～Person of Lordly Caliber～

↓7　●N64●クエスト●シミュレーション●98年秋予定●価格未定　**192p.**

9位 エアガイツ

NEW　●PS●スクウェア/ドリームファクトリー●格闘●98年冬予定●価格未定　**177p.**

10位 ソニックアドベンチャー

NEW　●DC●セガ●アクション●98年末予定●価格未定　**168p.**

じゅげむ News Press

最新情報満載!

Topics

ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー発表 グランプリは『バイオハザード2』に決定!!

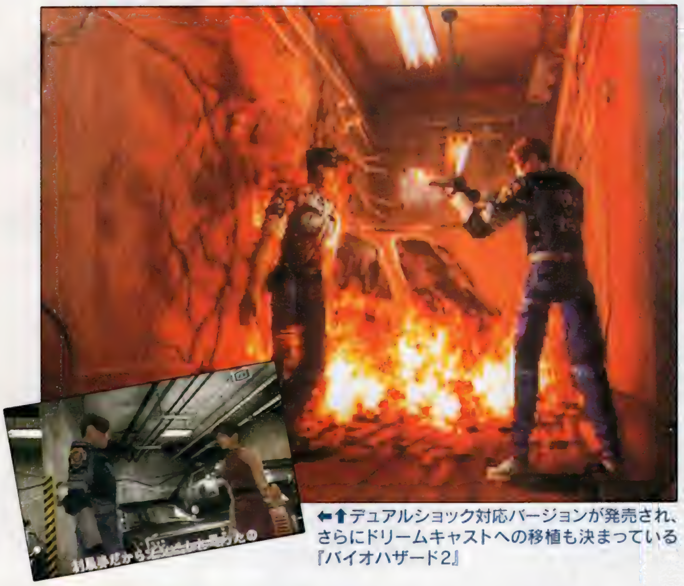
国内のゲームファンたちが「もっともおもしろかったゲーム」を選出!!

昨年度人気NO1タイトル『バイオ2』

97年4月から今年の3月までに発売されたゲームの中から、ユーザーによる投票で賞を決定するという「ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'98」の授賞式が、8月24日、都内のホテルの一室で行われた。

3回目を数える今回のゲーム・オブ・ザ・イヤーで栄えあるグランプリを受賞したのは、カプコンの『バイオハザード2』。今年の1月29日に発売されて以来ミリオンセールスを更新し続けているソフトであるだけに、誰もが納得のいくグランプリ受賞となった。そして、今回はじめてゲームアーツの『グランディア』とSCEの『グランツーリスモ』の2作品が準グランプリを獲得するという結果となった。これは獲得票数の差がなんと約100票という僅差だったためで、これにより第3回ゲーム・オブ・ザ・イヤーのグランプリ部門は合計で3タイトルが受賞となった。

プレイステーションとセガサターンのタイトルがすべての賞を獲得し、残念ながらN64のタイトルは選からもれてしまうという結果となった今年のゲーム・オブ・ザ・イヤー。しかし11月20日にドリームキャストが登場し、さらに年末、N64で『ゼルダの伝説』が登場すれば、次回の授賞式では様々なハードのタイトルが賞に選ばれるはず。次回は、さらに混戦が予想される。



⬅⬆デュアルショック対応バージョンが発売され、さらにドリームキャストへの移植も決まっている『バイオハザード2』



⬆ゲームアーツが放った大作RPG『グランディア』は、準グランプリを獲得。『2』の登場に期待したい



⬇レースゲームの最高峰とまで言われている『グランツーリスモ』。実はビジュアル部門でも2位につけていた



⬆音そのものがゲームとなっているという新新さにより、ワープの『リアルサウンド』がサウンド賞を獲得



⬆『バイオ2』開発スタッフ。「次回は『バイオ3』で2連覇を狙います」とコメント



⬅会場に集まった報道陣と業界の方々。各所でゲームに関する様々な情報がとびかっていた

ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'98 入賞作品一覧

賞	タイトル	ハード	メーカー
グランプリ部門			
グランプリ	バイオハザード2	PS	カプコン
準グランプリ	グランツーリスモ	PS	SCE
準グランプリ	グランディア	SS	ゲームアーツ
フレッシュ部門			
フレッシュ賞	電車でGO!	PS	タイトー
ビジュアル部門			
ビジュアル賞	パラサイト・イヴ	PS	スクウェア
サウンド部門			
サウンド賞	リアルサウンド～風のリグレット～	SS	ワープ

Event

元電車運転手の鉄人も自慢の腕前を披露！

日本一の運転手決定！『電車でGO！』大会

スタジオアルタにも体験コーナーを設置

8月23日、東京・JR新宿東口駅前で「電車でGO！ フェスティバル'98 日本一運転手決定戦」が開催された。

総合司会に松宮一彦を迎え、コーナー司会に立川真司、タレントの島崎和歌子もゲスト出演した。ステージ上では元電車運転手の鉄人&ゲストトーク、ライブなどで大いに盛り上がった。大会は『電車でGO！2高速編3000番台』(タイトー)を使って行われ、山手線の原宿～新宿間の運転により日本一が争われた。見事日本一の栄冠に輝いたのは広島県代表者の松本浩成さん。



⬆『電車でGO！』ファンと公言している島崎和歌子(中)と、優勝した松本浩成さん(右)



⬇予選を勝ち抜いただけあって、対戦は激戦の連続。観衆からは感嘆の声が飛び交っていた

Campaign

高橋名人が優勝者の自宅までプレゼントを！

『スターソルジャー』高橋名人杯結果発表

往年の名作をさらにパワーアップさせたN64用『STAR SOLDIER VANISHING EARTH』(ハドソン)の「高橋名人杯争奪スコアアタックキャンペーン」の結果を発表。募集は「2分間モード部門」「5分間モード部門」「ノーマルモード部門」の3部門で行われ、シューティングファンから多数の応募が寄せられた。下記に各モードの上位3位までを表にしたので、そのすさまじさに驚愕してもらいたい。



⬆各部門の優勝者に高橋名人自ら賞品、賞状、トロフィーを持って自宅まで足を運んだらしい

順位	住所	名前	スコア	MAXコンボ
ノーマルモード入賞者				
1位	東京都	酒井裕晶(25才)	999.999.999	20.005
2位	千葉県	中尾昭彦(24才)	999.999.999	20.004
3位	高知県	鳥形尚生(20才)	865.136.704	20.003
2分間モード入賞者				
1位	京都府	渡辺武志(23才)	43.542.064	17.015
2位	神奈川県	沼崎弘貴(23才)	43.542.064	17.015
3位	東京都	清水隆弘(27才)	43.517.564	17.008
5分間モード入賞者				
1位	千葉県	中尾昭彦(24才)	235.773.391	20.003
2位	東京都	清水隆弘(27才)	234.690.793	20.003
3位	京都府	渡辺武志(23才)	233.676.896	20.002

Event

劇場版過去7作品を大画面で上映！

永井豪ワールド集大成を一晩で！

「マジンガーZ」「ゲッターロボ」などといったスーパーロボットたちを生み出した希代の漫画家・永井豪の漫画家生活30周年記念イベントが11月2日、東京・渋谷パンテオンで催される。映画「マジンガーZ対デビルマン」ほか劇場版7作品をオールナイトで上映するのが見所。当日は永井豪もゲスト出演。入場料：3千5百円(全席指定)



➡何と開場は夜の11時。ニュープリントされた映像と迫力の大画面で幼い頃の記憶が蘇る！

Event

ゲームセンターから明日のスターを夢見て

550万人の頂点決定！最終公開オーディション

8月30日、ナムコ・ワンダーエッグ2で「第2回超ビッグオーディション」が開催された。全国のゲームセンターに設置してあるオーディションマシンから応募できるとあって、その手軽感から550万通もの応募が寄せられた。見事スターの座をつかんだのは、今回がオーディション初めてという東京都の中学3年生・高橋典枝さん(15才)。



⬆グランプリに輝いた高橋典枝さん。「観ている側も演技している側もお互いに感動できる女優に」とコメント

Event

ノミネート作品はクリエイターが選考！

個人・グループ制作ゲームソフトを表彰

10月10日、11日、千葉・幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'98秋」。運営事務局では個人・グループで制作したオリジナルゲーム作品を募集し、優れた作品を表彰するアマチュアクリエイター向けのキャンペーンを実施した。10タイトル程に絞られたノミネート作品は、10日のイベントステージで表彰される。



⬅ノミネート作品は一線で活躍しているクリエイターの面々が選考する！イベントステージは見逃せないぞ！

Event

田中勝巳のバースデイライブも大盛況！

人気続く『ぷよぷよ』全国大会開催！

予選を勝ち抜いた48人の大熱戦バトル

8月16日、お台場の東京ジョイポリスで開催されたサターンフェスタで、大人気ソフト『ぷよぷよ』(コンパイル)の「第1回AJPA杯ぷよ大会 全国大会」が行われた。

全国の予選大会を勝ち抜いた48名によって熱戦が繰り広げられ、1万名以上ものぷよ自慢が参加した本大会。日本一の座を見事獲得したのは、関西地区代表の服部崇くん当日会場には夏休み中とあってか多数の『ぷよぷよ』ファンが詰めかけ、見事なまでの連鎖テクニックに拍手喝采の声援を送っていた。



⬇強者同志の一進一退の攻防に、場内からは終始どよめきとため息がもれていた



⬆仁井谷正充社長と、SS版『魔導物語』のCMソングでお馴染みの田中勝巳のライブも行われたぞ！

Event

『バッケンローダー』のジオラマ、原画が中心

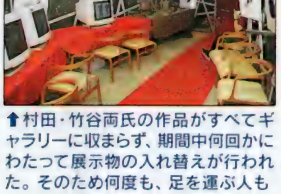
スチームパンク世界を再現した展覧会開催

今後CD-ROMなどで発表する予定も

SS用『バッケンローダー』(セガ)の原画と造形を中心とした「バッケンローダー世界展」が8月22日～9月15日までの期間、東京・ギャラリーGoFaで開催された。

会場にはキャラクターデザインを担当した村田蓮爾氏と特殊メカデザインを手がけた竹谷隆之氏の作品がずらり展示され、連日、独特のスチームパンク世界に魅せられたファンが多数詰めかけ大いに賑わった。今後ラフ画や制作風景を収録したデジタルメディアでの発表予定も。





⬆村田・竹谷両氏の作品がすべてギャラリーに収まらず、期間中何回かにわたって展示物の入れ替えが行われた。そのため何度も、足を運ぶ人も

Topics

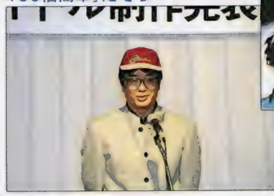
新作は電脳空間を模した『大戦略』もの

システムソフトが家庭用機市場に参入

発売後約1ケ月で売上げ50万枚を目指す

『大戦略』シリーズなどで知られるシステムソフトが、家庭用ゲーム機市場に参入する。9月1日、東京全日空ホテルで制作発表記者会見を行い、新作タイトルPS用サイバータクティクス『ネット・スライダーズ(仮題)』の概要を発表した。

『ネット～』は、主人公の高校生を軸に近未来の電脳世界が舞台のアドベンチャーSLG。シナリオ監修に『桃太郎伝説』『天外魔境Ⅰ・Ⅱ』『リンダキューブアゲイン』などを手がけたゲームデザイナーの枡田省治氏を迎え、初年度売上げ50万枚を狙う。



⬇枡田氏によると「『サクラ』よりも難しくて、『ネクタリス』よりは100倍簡単」だそう



⬆主人公の未来時生(みくときお)。ネットワーク犯罪を捜査するハッカー集団「はるかぜ隊」の一員

Topics

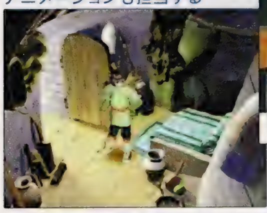
ジブリの旗手が手がけるゲームソフト

近藤勝也が美術監督『玉繭物語』制作発表

俳優の三國蓮太郎さんナレーションに挑戦！

9月1日、東京・フォーシーズンズホテルでPS用シミュレーションRPG『玉繭物語』(元気)の記者発表会が行われた。

同タイトルには「魔女の宅急便」「もののけ姫」といったスタジオジブリ作品で原画、キャラクターデザインを担当した近藤勝也氏が美術監督として制作に携わっている。発表会の席で近藤氏は「アニメーション、ゲームといった枠にとらわれず、絵描きという仕事に従事したい」とコメント。またナレーションには俳優の三國蓮太郎を起用している。発売は12月3日を予定。



⬇近藤氏は背景や世界観などのすべてのイメージ、オープニングアニメーションも担当する



⬆近藤勝也氏と三國蓮太郎さん。発表会では声の入っていないプロモーション映像も公開されたのだ

Event

最新のホビートレンドが大集合！

プラモ・ラジコンホビーフェア開催

幅広い年齢層に支持されているプラモデル、ラジコンキットが一堂に会する展示会「'98プラモデル ラジコンフェア」が10月10日、11日、お台場の東京ビッグサイトで開催される。昔ながらの復古モデルから最新の精密モデルまで勢揃いするほか、フィギュアなども出展される。興味のある人は足を運んでみては。入場料大人500円／子供300円



➡例年、模型好きのファンで賑わうホビーフェア。メーカーの最新技術を探れるまたとない機会だぞ！

Topics

TV版オリジナルキャラクターも登場！

『ポポロクロイス』TVアニメ化決定！

ザ・ベスト版も好調な売れ行きを見せているPS用『ポポロクロイス物語』(ソニー・コンピュータエンタテインメント)がTVアニメとなって、10月4日よりテレビ東京系列で放映される。ピエトロ、ナルシア、ガミガミ魔王などのゲームに登場したキャラクターのほか、TV版オリジナルキャラクターも登場する。毎週日曜AM7:30～8:00



➡あのほのぼのとしたキャラクターと絵本風の世界観がどうアニメで表現されるのか期待が膨らむばかり

Network

ホームページでしか見られない情報も掲載

任天堂が新たに開設オンラインマガジン

任天堂はホームページ上に「Nintendo Online Magazine(N.O.M)」を開設した。画像を随所に散りばめ、毎号趣向を凝らした特集を提供していく。第1回は『ゴールデンアイ 007』の総特集で、編集長である櫛田理子さんのコメント、スタッフの一言など満載。[http://www.nintendo.co.jp/nom/index.html]



⬆『ゴールデンアイ 007』の詳細な情報が見所。世界での評価がかなり高い作品ということも分かるぞ！

Campaign

必ずもらえる!! 超合金

『スパロボ』を買ってマジンガーを貰おう!!

PS用スパロボでプレゼント

バンプレストはPS用『全スパロボット大戦電視大百科』の発売と『スーパーロボット大戦F』及び『～完結編』のPSへの移植を記念して「スパロボメガトンキャンペーン」を行なう。これはキャンペーン対象の全ての商品を購入した人に、もれなく「復刻版超合金マジンガーZ」をプレゼントするというもの。応募期間は『スーパーロボット大戦F完結編』発売日～平成11年4月末日まで。詳しくはスパロボメガトンキャンペーン事務局・03-3694-8553

マジンガーZ



➡プレゼントの復刻マジンガー。運が良ければブラックタイプがもらえるかもしれないぞ！

スパロボメガトンキャンペーン

じゅげむ 国際面

世界発！ 新作ニュース

Nintendo64とアーケードがリンク Midway『NFL Bliitz』

アーケードとデータ交換 N64版『NFL Blitz』

Midway Home Entertainment が、N64向けゲームタイトル『NFL Blitz』をリリースする(Business Wire 発)。アーケードで人気の高かったアメフト・ゲームの N64完全移植版だが、なんとこのソフト、これまでにない試みがなされているのだ。その試みとは、N64 とアーケードのリンク。N64コントローラに装着するパックが、アーケードの筐体にも取り付けられ、N64 で作成したオリジナルの選手データをゲームセンターでも使用できる。家庭とゲームセンターをつなぐ新しい遊び方だ。ぜひ日本でも、そういったソフトが出てきて欲しい。【http://www.midway.com/】

オンラインゲームWONが75万ヒット／日を記録

4月にスタートした無料のオンラインゲーム・サービス The World Opponent Network(WON)が、8 月に記録的な 75万ヒット／日を達成した(Business Wire 発)。ヒット数の増大に合わせて、スムーズなアクセスができるように、Web を再デザイン。毎日更新されるゲーム・ニュースや、ゲーム検索、コンテストやトーナメントへの出場申し込みやプレーも一段とサクサク簡単に。ちなみに WONでは今、Epic MegaGames、Sierra、Berkeley Systems などのマルチプレー対応ゲーム 35本以上がプレーできる。【http://www.won.net/】

●データ提供 GameJapan (http://www.recca.co.jp/) GameJapanは世界のゲーム情報満載のオンラインメディア。レッドゾーンぎりぎりネタ、超業界通ネタを毎週火曜日アップデート！

Flash News

Topics

今秋始まるラジオ番組大爆笑制作発表会

9月11日、今秋新たにスタートするニッポン放送のラジオ番組「アニガメパラダイス」の番組発表会見が行われた。パーソナリティの荘口彰久と日替わりアシスタントで、主に「アニメ」と「ゲーム」を中心にリスナーと楽しんでいける番組づくりを目指す。また年末には大がかりなイベントも予定されている。番組は10月5日よりスタート。放送日時：毎週月曜日～木曜日PM21:00～21:30

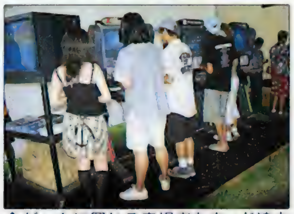


⬆麻績村まゆ子さんは「気軽にボケていきたい。怒られない程度に」とコメントし、場内を沸かせた

Event

レゲエイベントに『JetMoto'98』出展

8月22日、東京ベイサイドスクウェアで開催された「AIR JAM'98」にPS用レーシングゲーム『JetMoto'98』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）が出展した。当日は天候に恵まれ、まさに野外コンサート日和。ブース内に多数設置された体験コーナーにも長蛇の列が並び、ステージでのプロモーション映像上映、ゲーム大会には黒山の人だかりができるほどの大盛況だった。



⬆ゲームに興じる来場者たち。ド迫力のゲームの雰囲気とレゲエのライヴ感がマッチして晩夏のイベントは大成功！

New Goods

『サンパギータ』ファンブック同時に

10月15日発売予定のやるドラシリーズ第3弾『サンパギータ』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）のオフィシャルブックがソフトと同時に発売される。内容はストーリー、キャラクター設定を盛り込んだファンブックと、映像や画像データを収録したPS用CD-ROMのセット。さらに、GOODエンディングをすべて見られるメモリーカードも特別収録されている。価格：2,500円



⬆ゲームにのめり込める要素がぎっしり。ゲームと一緒に楽しめるファンブックだ

Campaign

『ドカポン』の体験版1万名がもらえちゃう!

11月5日発売予定のPS用『ドカポン！ 怒りの鉄剣』（アスミック・エースエンタテインメント）の体験版を1万名にプレゼント。これは発売前にユーザーにゲームの面白さをアピールする販促の一環。欲しい人は官製はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢を明記のうえ応募。応募締切：10月15日 〒113-8691 本郷郵便局 私書箱83号 『ドカポン！ 怒りの鉄剣』体験版プレゼントじゅげむ係宛



⬆剣と魔法の世界の舞台に、1～4人までプレイできるRPG風のボードゲーム

Topics

ビシバシ隊に編集部はメロメロだっちゅうの!!

去る8/26日、じゅげむ編集部に、コナミビシバシ隊がやってきた。編集部を回ってゲームの宣伝と勝負をしているとの事。う～ん、皆さん可愛いけど勝負となったら手加減なしだぜと、意気込んでプレイしたものの敢えなく惨敗。3勝9敗とゲーム誌編集部にあるまじき結果なのでした。『ビシバシスペシャル』はお手軽なミニゲーム集。パーティーとかにピッタリで、みんなで遊ぶと楽しいよ。



⬆ビシバシ隊の皆さん。上左から、中原さん、江澤さん、水嶋さん、関口さん

Topics

ゲーム業界に宝塚参入!?恋愛SLGのED曲収録

8月26日、都内スタジオでPS用『アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～』（メサイヤ）のエンディングテーマ「MELODY ～あなたしか見えない～」の収録が行われた。この日レコーディングを行ったのは宝塚歌劇団・宙組に所属する男役4名のユニット「t.a.p.」(Takarazuka.Angel.Project.)。メンバーのひとり華宮さんは「宝塚でやったら楽しそう！ 歌は原作のイメージをくずさないように心がけました」とコメント。



⬅左から速水リキ、華宮あいり、月丘七央、月船さらら。好きなゲームは『バイオ2』『パラッパラッパー』

Topics

青二塾出身の新人声優恋愛SLGのアフレコ挑戦

9月4日、都内のスタジオでPS用『フェイバリット・ディア』（NECインターチャネル）のアフレコ収録が行われた。アーシェ・ブレイダリク役の有島もゆさんにインタビューしてみたぞ。[Q.初めてアーシェを見たときの印象と、演じてみての感想は？]「アーシェそのままだよね、と言われた事もあって、素のままで演じられた様に思います。ずっとずっと、これからもそばにいるキャラの様な気がします」。



⬆収録中の有島もゆさん。青二塾出身の新人声優だぞ。みんな応援してね！

Event

じゅげむの成績は？『ガンバァール』大会

9月10日、東京・渋谷にあるナムコ直営のAM施設「INTI渋谷」でPS用バラエティガンシューティング『ガンバァール』（ナムコ）の販促活動の一環として出版社対抗の「当選番号決定大会」が催された。もちろん我らがじゅげむも大会に参加。最初の意気込みはどこへやら、トーナメント戦で1回戦負けを喫し、見事にCDクリーナーをゲット。欲しい人はプレゼントページを見てね。

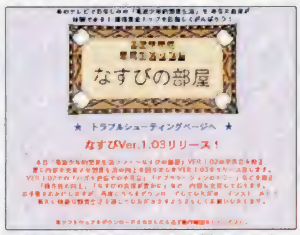


⬆ガンコンを構える鋭い眼差しが女の子のハートをがっちりキャッチ！ これからも編集部の福ちゃんを応援してね

Network

懸賞をネットで体験リアルとバーチャルで

ネットワーク対応ゲーム『電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋』（ハドソン）は自分のパソコンに「なすびの部屋」を持つことができ、応募券（電子はがき）による懸賞応募を行いながら賞品を増やしていく。さらに企業が行っているオープン懸賞への応募を代行することで、実際の賞品も手に入れられる。ゲームはホームページとパソコン雑誌でも手に入るぞ【http://nasubi.hudson.co.jp】



⬆応募券は代行サービス料としてホームページ内で30枚／1,000円で販売

Topics

テーマはおいしい秋お弁当フォトコンテスト

コンパイルはSS版『魔導物語』の発売記念キャンペーン「お弁当フォトコンテスト」を開催する。応募要項は①ぷよまん本舗のグッズを最低1点は使用②手作り弁当であること③写真はカラー④応募点数は制限なし。〒739-0443 広島県佐伯郡大野町沖塩屋1-9-16 株式会社コンパイル内「お弁当フォトコンテスト」係宛応募締切：10月31日

Network

高知県がデジタルコンテンツを支援

デジタルクリエイター育成などを目的とした「四万十デジタルビレッジ・クリエイターズグランプリ」が開催。募集するのは［キャラクター部門］［企画部門］の2部門。優秀な作品はエニックス、コナミ、スクウェアといった協賛企業により商品化される可能性もあるぞ。応募締切：11月末日【http://www.digitalvillage.gr.jp/contest】

Campaign

『D食』100万本達成キャンペーン実施中

『Dの食卓』（ワープ）累計100万本突破記念キャンペーンが実施中だ。PS版『Dの食卓コンプリート・グラフィックス』ザ・ベスト購入者の中から抽選で400名（毎月100名ずつ）に巨大な「Dekai食卓」をプレゼントする。商品に同梱されているアンケートはがきに必要事項を明記のうえ応募。 応募締切：12月末日（各月末日締切）

Topics

プレイステーション全世界4千万台突破

ソニー・コンピュータエンタテインメントの家庭用ゲーム機「プレイステーション」が、8月21日現在で全世界生産出荷累計台数が4,000万台（国内1,.300万台）に達した。今年2月の時点では累計台数は3,000万台だったことを考えると、6ヶ月で1,000万台出荷台数を伸ばしたことになる。これは北米及び欧州における好調な売れ行きが主な要因。

世界で40万本のロングセラー「TEO～もうひとつの地球」体験版 他 全30タイトルを収録の特別付録CD-ROM付



2大特集

編集部が
①カンタン ②安い ③速い ④楽しい
⑤ホームページ作成の5大ポイントで採点！
発表!! '98上半期 プロバイダ ランキング ベスト30

興奮の発売から1ヶ月 その実力を徹底検証！ 話題独占の
「iMac」はズバリ ココが買い！

短期連載
保存版 **これをすべて読めば Win98 はカンペキ！**
ウィンドウズ98完全活用講座　第2回「新しい周辺器機への対応とソフトウエア」

ビギナー向け基礎講座
楽々キーボード マスター コース
「IMEの使い方とショートカットキーを覚えてスピードアップ」
Word&Excelらくらくマスター
「同窓会のお知らせ」と「旅行計画表」に挑戦！

編集部が実際に試してレポートする
ホームPCレポート
Win98対応のユーティリティソフトを検証 今すぐ買うならコレ!!

誌上通販
電話1本で、しかも超割安価格で！
ソフトウエアショッピングカタログ
ソフト51製品、周辺機器7製品を掲載

単行本＆増刊

単行本 インターネットしたい女性は注目！
「女性のためのAOLでゼロから始めるインターネットBOOK」
50時間無料の接続用専用ソフト
CD-ROM付き 絶賛発売中
編集・発行/ディジット 定価880円(税込)

人気の増刊10月8日発売!!
「女性のためのゼロから始めるパソコンBOOK」
特別付録 CD-ROM付き
編集・発行/ディジット 特別付録CD-ROM付き 定価880円(税込)

読者モニター募集
超人気のiMacを抽選で3台



特別付録 CD-ROM

Windowsでも Macでも楽しめる
スペシャルCD-ROM
「TEO ～もうひとつの地球～体験版」



「3Dマイホームデザイナー2 デモ版」、「電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋」、
他全30タイトルを収録

11月号好評発売中！ 特別定価590yen(税込)
月刊ホーム・ピーシー日本版(毎月29日発売)

パソコンを使う個人と家族のデジタル生活マガジン
HOME PC 日本版
HOME & DIGITAL

全国書店、パソコンショップ、コジマ各店、セブンイレブン、ファミリーマート、ミニストップ他でお求めください。

編集・発行＝株式会社ディジット　www.digitinc.co.jp/hpc/

Dreamcast Count Down

Dreamcast

5..4..3..2..1... Dreamcast CountDown!!

ドリームキャストカウントダウン!!

発売まであと…

51日



今月もドリームキャスト最新情報をお届け!



pen-pen♀ TINA



inu-pen Mr.BOW



tako-pen SNEAK



pen-pen♂ SPARKY



same-pen JAW



kaba-penBALLERY



todo-pen BACK

『ソニック アドベンチャー』制作発表会レポート&続報



新発表 3タイトル一挙公開

『BLUE STINGER』『July』『MONACO GRAND PRIX Racing Simulation』

続報!

『ペンペントライアイスロン』『北へ。White Illumination』『GODZILLA GENERATIONS』

メーカーの本音を探る？……ドリームキャスト意識調査

速報!! ついに待望のセガ・アーケード移植を発表！

バーチャファイター3tb
セガラリー2・チャンピオンシップ

8・22東京『ソニック アドベンチャー』の全容が明かされた!!

~8・22製作発表会レポート&最新情報公開~

去る8月22日、有楽町の東京国際フォーラムで『ソニック アドベンチャー』が初めて一般公開された。マスコミ、ゲームファン、計1万5千人以上を集めたこのイベントでは実機上でのデモプレイ、PDAとの連携などの仕様も初公開された。

早朝より長蛇の列を作った発表会ステージでは実機によるデモプレイも!

『ソニック アドベンチャー』の初の一般公開イベントが、去る8月22日、有楽町の東京国際フォーラム・ホールAで開かれた。全席指定、1回5千人限定の公開で、公演は当初2回の予定だったが、早朝から大勢のゲームファンが集まり最終的には3回目の公演を決定。予想を大幅に上回る1万5千人以上の動員を記録した。ユーザーもドリームキャスト、そして本作に対して大きな期待を寄せているということだろう。

イベントは入交社長の挨拶に始まり、まずはドリームキャストのハードの先進性を強くアピール。その後ステージではクリス・ペプラー、浜家有文子の両氏が登場、司会進行を務める中で、ソニックチームによるゲーム解説、デモプレイなどが行われた。

また、来場者にはソニックグッズのおみやげが配られ、さらに限定グッズも販売。ゲームファン大満足の非常に充実したイベントとなった。







↑↓最初にセガ入交社長が登場、スポットライトに照らされると、会場からは割れんばかりの拍手が響いた



↑グッズの数々。来場者全員にプレスリリース、Tシャツ、ポストカードセットが。パンフ、ポスター、ピンズセット等は当日限定販売。他にも、クリアファイル、ポスターと同じ絵のTシャツ等があったが、即、完売してしまったとか

ついに明らかにされた『ソニック アドベンチャー』の全容

前号では、6人のキャラクターがそれぞれの目的で冒険する、ということをお伝えしたが、今回はゲーム全体の構成が明らかに。冒険の舞台は、3つのアドベンチャーステージと、そこから派生する多くのアクションステージとに分かれている。アドベンチャーステージで6人の出逢いがあり、物語が進行。アクションステージは、キャラクターごとのストーリーに沿って展開していくことになる。

➡縦横無尽に駆けめぐる高速道路のアクションステージ。「ステーション・スクエア」から進むことができる



⬅細部までリアルに描かれたアクションステージ「ロストワールド」は、ソニックチームが南米取材を敢行した努力の結晶

⬆洪水はエッグマンが謎の生命体「カオス」を操って起こしたようだ。最終的に6人はここに集結する?

キャラクターデザイン 上川氏からのコメント「ソニックたちのデザインをリニューアルしました。元々、ちょっと生意気で、じっとしていられない性格のキャラクターなので、今まで以上に動きによる流れと、表情の変化を意識してよりクールで、少しワイルドな印象に仕上げました。新キャラクターのE-102とビッグのデザインにも注目して下さい。」(ソニックチーム 上川祐司)

早朝より長蛇の列を作った発表会ステージでは実機によるデモプレイも！

スモークが舞い、ライトアップされたステージにソニックチームの中氏が現れた。まるで主演賞を獲得したハリウッドスターのような登場に会場は一気に盛り上がる。中氏のゲーム内容の解説に続き、飯塚氏がドリームキャスト実機によるデモプレイを見せてくれた。さらにステージでは、会場の声を録音する趣向も。せがた三四郎こと藤岡弘氏が現れ、彼の掛け声で会場に「ソニック」コールが起こる。この声は実際にゲームに使われるというから楽しみだ。最後はオーケストラピットからバンドが現れ、ライブによる『ソニック アドベンチャー』のテーマが披露された。盛りだくさんの70分、ステージは興奮冷めやらぬ中、幕を閉じた。

ドリームキャスト実機も登場!!



➡中央の中氏が持っている白いハコがドリームキャスト。開発中とは言え、これが実際に起動して、ゲームプレイを見せてくれたのだ

ライブ録音！



⬅藤岡氏が音頭を取り「ソニック」コールを録音、ゲーム中に使うという企画も。参加者は、ソフトの発売が一層楽しみになったはずだ

湯川専務も登場！



➡あの湯川専務もステージに登場。この豪華メンバーの記念カットは、そうは見られないぞ!

発表会を終えて…ソニックチームからのコメント

プロデューサー　中 裕司 氏

たくさんの人達が来てくれて本当にびっくりしました。来てくれたみなさん、本当にありがとうございます。それにしても初回の登場前はとても緊張しました。実は風船を自分で割って出てきていたのですが、風船がけっこう大きくて割るのに苦労しましたね。でも、前日のリハーサルも含めて5回も風船にはいるゲームクリエイターはもういないでしょう(笑)。藤岡さんによるソニックコールはみんなの反応がよくてとてもうれしかったです。ちゃんとゲームの中で使う予定なので、発売したらチェックしてみてください。今は東京ゲームショウに向けてがんばっています。ぜひ、この"超スペクタクルハイスピードロールプレイングアクション"を体感してください(笑)。

メインプランナー　飯塚 隆 氏

１回目は舞台の袖で中さんの登場を見ていたのですが、中さんがあまりにも緊張しているので、私も緊張してしまいました。私の出演は、実機デモプレイの5分間だけなのですが、追加公演が終わるまでの間、ずっと緊張していました。実際にプレイしている様子が会場の皆さんに伝わるように見せ場をつくるのが結構たいへんでした。

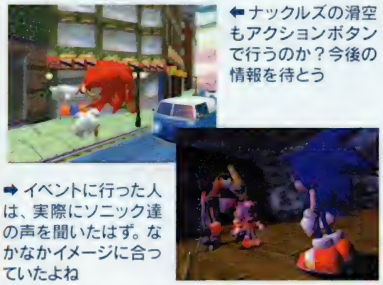
サウンド　瀬上氏

今回の発表会で演奏したのがこの「SONIC ADVENTURE」のテーマ曲。今回はロックです。キャラクターもリニューアルしたように、サウンドもいままでの「ソニック」とは一味かわった方向性を打ち出しています。発表会のあと、ネットの書き込みとかを見ると音楽についてもけっこう好評でうれしいですね。今はアメリカでレコーディングをしていたり、まだつくっている曲もあります。ゲームの進化に合わせて、曲作りも変えているので音楽も期待してください。

新しいアクション、新要素も満載の『ソニック アドベンチャー』

発表会でのデモプレイで見ることができたのだが、今作では、新たなアクションが追加された。そのひとつが「アクションボタン」による行動。ソニックの場合、アクションボタンを押すことで「スピンダッシュ」が可能。テイルスはシッポ攻撃、ナックルズはパンチが出来るらしい。基本操作は各キャラクターとも、アナログキーとジャンプボタン、そしてアクションボタンの3系統に統一されているようだ。もちろん、通常アクションとは別に、前号で紹介した「トルネード号」での3Dシューティングのような、多彩なミニゲームも用意される。

また、今回ファンを驚かせたのはキャラクターたちが「喋る」こと。ソニックたちが、シリーズで初めて声を出して語りかけてくるのだ。その他A-LIFEやPDAとの連動など、新要素が目白押し。今から楽しみだ！



⬅ナックルズの滑空もアクションボタンで行うのか？今後の情報を待とう

➡イベントに行った人は、実際にソニック達の声を聞いたはず。なかなかイメージに合っていたよね

最新情報！　A-LIFEが登場する!!

発表会で明らかになった新要素に「A-LIFE(人工生命)」がある。ソニックチームが手掛けたサターンの『ナイツ』にも登場、ゲームの中でプレイヤーがナイトピアン達を育てられるというものだった。今回もステージ上にA-LIFE「チャオ」が登場し、プレイヤーのアクションで様々に姿を変えていくらしい。PDAとも連動し、「チャオ」を育成することもできるらしい。まだまだ詳細は不明だが、今後の展開が楽しみな仕様だ。



➡⬇発表会でも少し触れられただけで、詳細はまだまだ不明。会場パンフ(下)での紹介より





➡A-LIFEはPDAとも連動するようだ。「あつめてゴジラ」のような接続プレイもできるのだろうか？

PDAと連動して、外でも遊べる!!

これがアクションシーンの最新画面だ！

レッドマウンテン　RED MOUNTAIN



⬅走るソニックの後ろにはコウモリが！

➡ここは火山の外側。いろんなギミックが満載のステージ

⬆こちらはナックルズ。マスターエメラルドのありかに近づくとレーダーが反応するぞ

⬆ガンマのゲーム内容はシューティング。飛んでいる敵を撃ち落とす？

VS カオス　CHAOS

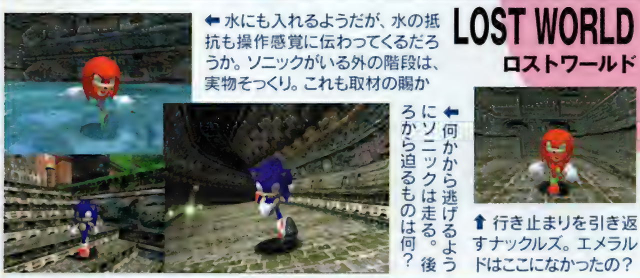


➡高く飛び上がるカオス。街頭の逆行が眩しいが……光の処理も美しい

➡長く伸びる手を使って攻撃してくるカオス。なかなか近寄れない！

⬅カオスの攻撃をかわすソニック！思わすパトカーを盾にしてしまった

LOST WORLD　ロストワールド



⬅水にも入れるようだが、水の抵抗も操作感覚に伝わってくるだろうか。ソニックがいる外の階段は、実物そっくり。これも取材の賜か

⬅何かから逃げるようにソニックは走る。後ろから迫るものは何？

⬆行き止まりを引き返すナックルズ。エメラルドはここになかったの？

ICE CAP　アイスキャップ



⬆氷の洞窟らしき場面。冷気すら感じる画面の表現力にも注目

⬇目の前に現れた爆撃機から爆弾が投下される！　ソニック、大丈夫か？

⬆こんな寒いところにもやって来るビッグ。ここでもやはり釣りを？

新タイトル続々登場！今月発表の3本を一挙公開!!

今月は新規参入ソフトハウスの作品3本を紹介。DCのラインナップもいよいよバラエティに富んできた。

DCのパワーをフルに活かした3Dアクション！

BLUE STINGER

●セガ・エンタープライゼス●アドベンチャーアクション●98年末発売予定
●価格未定

開発度…？％　進行度…快調！



目指したのは映画とゲームの融合！

CGワークをメインに手掛けるソフトハウス「クライマックス・グラフィックス」のゲームデビュー作となる『ブルースティンガー』。ドリームキャストのグラフィック能力の限界に挑戦した意欲作だ。それ故、映像には相当、力を入れており、今回発表された画面からも、意気込みがひしひしと伝わってくる。クリーチャーデザインやカット割りをハリウッドの一流スタッフが担当するなど、話題性も十分。彼らの技術がどのようにゲームに反映されるのか非常に興味深いところだ。まさに映画とゲームの融合を目指した『ブルースティンガー』。DC初期の注目作として、目の離せない存在になりそうだ。

アクシデントの連続が主人公を襲う！

ゲームのスタイルはリアルタイムで進行するアクションアドベンチャー。主人公は、隔離された小島から脱出すべく、多種多様なクエストを究明していく。しかし、その行く手には、巨大なクリーチャーが立ちはだかり、容易に達成することはできない。無事に島から抜け出すためには、あらゆる道具と持てる知識の全てを駆使しなければならないのだ。壮絶な戦闘を制し、島の謎を解明した者だけが生き残れる、サバイバルワールド。今冬、壮大なドラマがキミを待つ！



⬆無国籍な雰囲気の街でド派手な戦闘が繰り広げられる





➡ガラス越しに迫る敵の姿。これぞDCならではの画像表現だ！





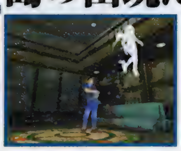
⬅⬆数多くの武器を巧みに使いこなし、クリーチャーとの戦いに挑め

果たして脱出できるのか……!?

STORY & CHARACTER

すべての元凶は島の出現だった…







西暦2000年、メキシコで起きた大地震によってユカタン半島付近に小島が姿を現した。島は翌年、「ダイナソア島」と命名され、合衆国とメキシコ政府が調査隊を派遣する。しかし、2度に渡る調査隊の探索結果は公にされず、人々はその事実さえも忘れ去った。
——そして17年もの長い時間が経過した……。

エリオット・G・バラード
本作の主人公。レスキュー隊のBクラスに所属する熱血青年。武器の扱いに長ける

ネフィリム
ゲームのカギを握る未知の生命体

フルポリゴンで表現された繁華街

このゲームで特筆すべき点は「現実感の追求」だろう。これまでのゲームならば背景でしかなかった街の絵が、生活感あふれるリアルな空間へと生まれ変わった。



➡ごく普通の店構えだが一体何が存在するのだろうか



⬇街中には娯楽施設まである。実際にゲームで遊べるのか…!?



⬆盛り場もしっかりと存在。ここで出会うイベントとは？

DCならではの、このゲームのウリは？「とにかくグラフィックが素晴らしい！ 高度な画像処理能力によって、「CGムービーをそのままゲーム化」できたと思います。映像の美しさと、自ら主役を演じる映画の楽しさを堪能してほしいと思います。東京ゲームショウでは、実機でプレイ可能です！ 是非会場に来て、その凄さを実際にさわって確かめて下さい。」（セガ CSPR 大西俊英）

製作総指揮 CG（クライマックス・グラフィックス）西垣氏に訊く「BLUE STINGER」の魅力とは？

「BLUE STINGERプロジェクト」のまとめ役である西垣氏にお話を伺った。会社設立の経緯から製作上のポイントまで、ありとあらゆる質問に答えてくれた。

将来の高度なCG技術の必要性を感じ会社を設立

――会社設立のいきさつからお話しいただけますか。

西垣　私は以前「クライマックス」という会社にいました。そこで作っていたサターンの『ダークセイバー』が完成した頃、急激にゲームグラフィックの進化が訪れたんですよ。我々も高度なグラフィックの必要性を感じて、経験の豊富なCGムービースタッフを中心に、映像に特化した別個の制作集団を作ろうではないかと考えました。そこで、96年12月に私がクライマックスを独立する形でクライマックス・グラフィックスを設立したのです。

――本作は、相当前から準備にとりかかったそうですが。

西垣　はい。プリプロダクション時代を含めると、もう1年半位前になります。ドリームキャストの存在はまだウワサ話でしかなかった頃でしたね。

――なぜ、ハードにドリームキャストを選んだのですか。

西垣　スタッフみんなが映画好きなんです。映画って観るだけのものですよね。でも、それを触りたい、触らせてあげたいと考えたわけです。ゲームと映画の融合をとにかくやってみたかった。そして、それを可能にしてくれるのが新ハード・ドリームキャストだと思います。

とにかく完全リアル主義 非現実的な要素を排除

――今回、西垣さんが最も気を使われた点はどのあたりでしょうか？

西垣　ゲームシナリオ的に、必然性を重要視したことですね。具体的には、その場所に応じた謎解きを作ることです。例えばお風呂。今までのゲームでは風呂場というと、水が必要になった場合に「汲み取りに行く場所」程度の認識でした。でもこのゲームでの風呂場は本来の目的である「身体を洗う場所」なのです。そのためには身体を洗うイベントを考えなくてはならない。せっかく画面がリアルなんですから、さらにゲームの世界に感情移入してもらうため、その辺もこだわって現実味を出してみました。

――本作のアピールポイントをお聞かせください。

西垣　今回は社名のとおり、グラフィックをどこまで緻密に表現できるか挑戦しました。リアルな画像で表現した現実感で、これからのアクションアドベンチャーの方向性を示せたかなと思っています。（8月某日）



➡インタビューの中にも登場した風呂場。単なる例え話なのか？ それとも……。



クライマックス・グラフィックス代表取締役
西垣 伸哉 氏

クライマックス時代は、『ランドストーカー』『ダークセイバー』などのプロデュースおよびシナリオを手掛け、ゲームの中での現実感を追及してきた。映画に造詣が深く、今回は昔知り合い、今や大御所となったハリウッドのスタッフに参加してもらっているとか。

Dreamcast Count Down!

Windowsで人気を博したレースゲームが登場！

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation

●Ubiソフト●レーシング●98年12月発売予定●価格未定

開発度…？%　進行度…快調！

ルノー社が全面協力した究極のF1ゲーム

F1レースの細部にまでこだわり、マニアの圧倒的支持を得たPC用レースゲームがドリームキャストに登場。高い完成度ゆえ、ウィンドウズマシン上でも相当の高スペックを要求していた本作。しかし、圧倒的パフォーマンスを誇るドリームキャストをプラットホームにしたことにより、ようやく家庭用ゲーム機への移植が可能になった。技術協力はオリジナルと同様、実際のF1に参戦しているルノー社。最高のマシンでリアリティに溢れた音速の世界を楽しもう。

マニアも納得！ 充実したモード

本作の最大の特色といえば、PC版ゆずりの多彩なゲームモード。実際のF1年間シリーズを体感できる「チャンピオンシップ」や、あらゆる条件下からレースを始められる「シナリオモード」などその種類は豊富だ。



➡コクピットからの視点により、F1レーサーの臨場感が味わえる



⬆レースは、時には悪天候に見舞われることも……



⬇ポリゴンで表現されたF1マシンが美しい



⬆詳細なマシンセッティングも可能。ベストな設定を探せ！

1950年代にタイムスリップ！

F1創世記のレトロカーも出現

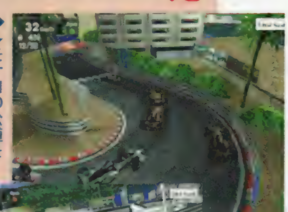
オールドファンのために、懐かしいマシンが登場するレトロカーモードを用意。現役のマシンとバトルすることもできるのだろうか？

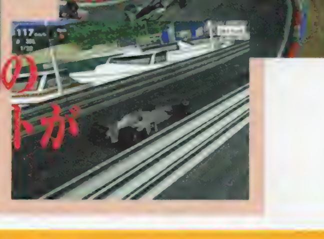




⬆➡F1の古き良き時代にサーキットを駆けたマシンも3Dで復活する







➡⬇モナコの公道を疾走するF1マシン

ドリームキャストのエキゾーストノートがこだまする！

DCならではの、このゲームのウリは？　グラフィック、サウンド、スピード、すべてにおいて本物のF1レースをリアルに再現！家庭用ゲーム機で最高のレースゲームを体験していただけます！東京ゲームショウでは、ユーザーのみなさんに実機でプレイして頂ける予定です。ご期待ください。（Ubiソフト 営業部 高野）

1999年7の月。人類は新たな進化を始める……

July

●フォーティファイブ●世紀末シネマティックサスペンス●98年末発売予定
●価格未定

開発度…？％　進行度…快調！



世紀末の地球に現れた不老不死の人間たち!!

1999年「7の月」。人類に突如、異変が発生。ごく普通の人々の中から突然変異体が生まれ始めた。彼らは「セックスレス体」と呼ばれ、従来の人間のような生殖機能を持たない。だが、代わりにそれぞれ異なった特殊な能力を備えている。この世紀末に、彼らの出現は何を意味するだろう？

年末に発売される『July』。本作は、ザッピングシステムを採用したアドベンチャータイプのゲーム。全18章で構成されており、一つの章を二人の主人公、高村誠とヨシュアで交互にプレイしていく。両者の視点の違いや、目的意識などを楽しみつつ進めていくことになりそうだ。

原発事故・戦乱、あらゆる厄災が降りそそぐ

物語の舞台となるのは、ノストラダムスの予言で「恐怖の大王」が降ってくると言われている世紀末。そのためか、人類は希望を失いがちで、些細なことで暴走してしまう。管理体制が万全のはずの原発や交通システムも、保守管理する人間が狂えば、短期間のうちに崩壊してしまう。後に残るのは鉄の残骸のみ。





←⬇事故や戦争など、あらゆる災いが人間に襲いかかる。荒んだ時代だ



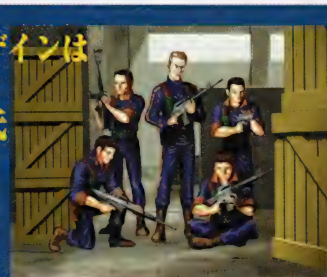
⬆国会議事堂を包囲する戦車群。もしかして、クーデターだろうか？

膨大なキャラクターとデータが暗示する世紀末

「July」の登場人物は総計で150名以上。彼らには、ひとりひとりに詳細なプロフィールが設定されている。また、ゲームの途中で訪れる場所も100カ所以上と、かつてない規模。もちろん、一度のプレイでこれらの人物や場所すべてを把握するのは不可能だ。繰り返しプレイしながら、少しずつゲームの全体像を把握していこう。膨大な人物や場所が生み出す物語の奥行きの深さ、これも本作の醍醐味といえるだろう。

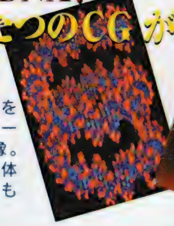


キャラクターデザインは梅津泰臣氏とトニーたけざき氏



『July』のキャラクターデザインを担当するのは、「メガゾーン23」シリーズなどで大人気を博した梅津泰臣氏と、「岸和田博士と愛情」などを執筆中のトニーたけざき氏の二人。漫画・アニメ界の才能を結集した一作品となりそう。彼らのパワーに期待！

胎児とDNA、ふたつのCGが意味するものは？



➡DNA情報をコンピューター処理した映像。セックスレス体の秘密を解くものなのか？



⬅子宮の中で蠢く嬰児。真っ赤な色彩が否応無しに生々しさを感じさせる

『July』ワールドをいち早く知るために

『July』のことをもっと知りたいという読者に朗報！ 現在、東京FMでは『July』のラジオ番組を放送中だ。放送時間帯は、毎週日曜日の深夜2:00～2:05。内容は、ノストラダムスの予言書に収録された四行詩を朗読するもの。従来の放送時間を特別に延長しての番組で、その深夜の時間帯と高音質での語りが相まって、リスナーのイマジネーションを最大限に呼び起こしてくれる。なお、番組に連動したホームページも開設中。URLはhttp://www.july.co.jpとなっている。早速アクセスして、『July』の世界をいち早く味わってみて欲しい。

Main Characters



主役その1

高村誠

主人公のひとり。大学1年生で空手3段の腕前。一見、ハンサムだが中身はかなり軽い。思い立ったら即実行の行動派だが、ワープロなどの機械類はまったく使えない。



里見えり子

高村恵の幼なじみ。高校2年生で、現在は誠のサポーターとして行動中。父から空手を教え込まれている。



パティー・アマティ

両親の愛に飢えた少女。セックスレス体であり、ヨシュアに同朋としてのシンパシーを感じ、行動を共にする。セックスレス体の気配を感じ取る特殊能力を持つ。



主役その2

ヨシュア

もうひとりの主人公。セックスレス体で、痛みを感じないという特殊能力を持つ。そのため、幼い頃にNAXに拉致される。その間にジーンと知り合うがやがて裏切られ、彼に復讐を誓う。パティーと共に行動する



ジーン・レイヴン

レイヴン財閥頭首にしてNAXグループ総帥。彼のプライベート情報は厳重に秘匿されており、それを覗こうとして行方不明になった者も多い。いろいろな意味で敵の多い人物である。

DCならではの、このゲームのウリは？「ノストラダムスの大予言でお馴染みの"1999年7の月"も、もう来年の事。直近に迫った世紀末をリアルに演出。独特の世界観を持つヘビーなストーリーが、二人の主人公によるザッピングドラマで展開。大人のテイストの"シネマティック・サスペンス"です。DCだから可能になった、登場人物150人という膨大なシナリオに期待してください。」（セガ CSPR 平野将典）

新情報到着！既発表タイトルも着々と開発進行中!!

先月までに発表されたタイトルも急ピッチで開発進行中。10月のゲームショウで、何本かは実際にプレイできそうだ。

制作快調ぶっちぎりの本体同発タイトル!!

ペンペントライアイスロン

●ゼネラル・エンタテインメント●アクションレース●11月20日発売
●価格未定

開発度…48％　進行度…絶好調！

DCのパワーが実現したハイクオリティ4P対戦

ファンキーな生き物・ペンペンが繰り広げるドタバタ・アクションレース『ペンペントライアイスロン』に新情報!! ライバル・プレイヤーを邪魔することで一発逆転が可能なこのゲーム、多人数でプレイした方が、いっそう白熱するに違いない。という訳で4P同時対戦が可能！ これはDCの性能をフルに活かした結果、実現したもの。これまでにない緻密なグラフィック、滑らかなアクションが、4分割した対戦画面でもそのままのクオリティで楽しめるのだ。ちょっと心配な"欠け"や"バケ"といったポリゴン特有の処理落ちも、もちろんナシ。コレは今から楽しみだ！

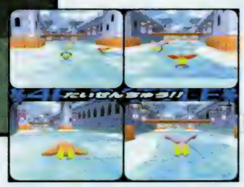
4人同時なら楽しさ四乗！



⬆ひきょうコースの泳ぎゾーンで勝負っ!! そういえば水中で競争するゲームって意外と無いものです



⬆4人同時プレイの画面はこんな感じに分割される



⬅4人ならぬ4Penで滑る滑る!! みんなお尻がキュート

多彩なコースで遊びたおせ!!

4コース×3グレードさらにさらに……？

『ペンペントライアイスロン』には「おもちゃ」「おかし」「ひきょう」「ホラー」という4つのコースが存在する。そしてそれぞれのコースに走り、滑り、泳ぎの各エリアが設定されているというワケ。さらにレースによってグレードの違いもあり、攻略のしがいもありそうだ。



➡なんともファンタスティックな雰囲気のコース



⬅ガイコツにびっくり！ホラーなコース



➡おかしで作られたカラフル街道？



⬅エキゾチックな風景が続くコース。ちなみに「ひきょう」は「秘境」ね

グレードだってあるのだ

❶イージーアイスロン ◀ ❷ミドルアイスロン ◀ ❸ロングアイスロン

グレードが上がるにつれて、コース上の仕掛けが作動し、コースは長くなり、レースに参加するペンペンの種類と数も増えていく。全コースをクリアすれば新たな「何か」も待ち受けている!?

ペンペン基礎知識

レースに勝つにはまずペンペンを知れ!!
それぞれのペンペンは個性たっぷり

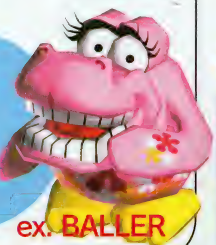
その1 ペンペンの性能は？



チビペン

スパーキーやティナ、スニーク、ミスター・バウといったチビペンたちは、小回りがきくが接触に弱い。きびきびしたコーナーリングが好きな人はこっちがおすすめ。ただしデカペンの体当たりには要注意。

ex. SPARKY



デカペン

バックやジョー、バレリーらデカペンは、小回りはきかないが接触に強い。他のペンペンたちをガンガン蹴散らしながらアグレッシブにレースしたいひとはこちらがおすすめ。

ex. BALLER

なるほど。見たまんま、だ!!

その2 得意なフィールドは？

チビペン、デカペン、ともに自分の特性に合ったコースでこそ力を発揮する!!

① 走り RUN



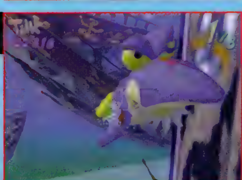
➡走りが得意なのはミスター・バウ(イヌペン)とバレリー(カバペン)。写真はおかしのコースで呆けているミスター・バウ

② 滑り SLIDE



➡滑りが得意なのはスパーキー、ティナ(ペンペン)、バック(トドペン)。もう、これは"そのまんま"なので説明の必要なし

③ 泳ぎ SWIM



➡泳ぎが得意なのはスニーク(タコペン)とジョー(サメペン)。写真はホラーコースの泳ぎゾーンで快走中のジョー

結論!!

基本的に得意コースと言っても「他のペンペンよりはやや有利…かな？」といった感じ。つまるところ自分の気にいったペンペンでとことんスピードを追求するのが正しい遊び方なのだ!!

DCならではの、このゲームのウリは？ 「とにかく、ありそうでなかったキャラクターの動き。キャラクターごとに異なる、こだわりモーションをつけてのレースゲームなんて前代未聞のはず！ また、最大4人プレイ可能な対戦も熱い！ 東京ゲームショウでは、ほぼ最終形に近い形での出展を予定しています。「ペンペン＝動きがすごい」と心にとめておいて頂いて、今しばらくお待ちください。」(GE 開発部　池尻)

北海道の女の子たち



⬅⬇このように実在する場所で彼女たちと出会うことになる







➡札幌市、須貝ビルの前に立つ葉野香。なにをしているのだろうか？

あなたの胸に刻まれる北の大地の記憶

北へ。White Illumination

●ハドソン●トラベルコミュニケーション●99年2月発売予定●価格未定

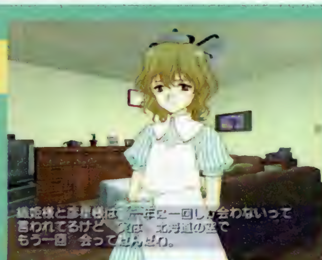
開発度…　?%　進行度…予定どおり

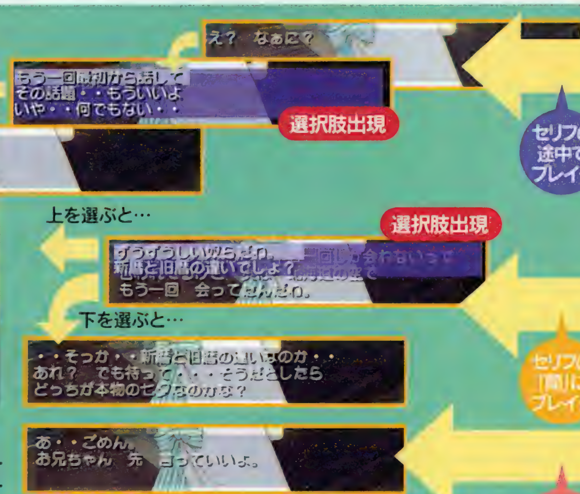
よりリアルな会話を楽しむための「C.B.S」

日本最北の地、北海道で8人の女の子たちと出会い、思い出を深めていくアドベンチャータイプのゲーム『北へ。』。広井王子氏を原作、総合プロデューサーに迎え、セガ、ハドソン、レッドカンパニーの3社共同プロジェクトで開発が進められている。「トラベルコミュニケーション」と銘打つ本作において重要なのは、やはり旅先での女の子とのコミュニケーション、すなわち「会話」である。今回は、その「会話」をより臨場感あふれるものにする新システム「C.B.S（コミュニケーション・ブレイク・システム）」をご紹介しよう。

概存のゲームでは、会話と言っても相手のセリフに対して選択肢を選ぶ程度のものだったが、このC.B.Sでは、より自分の意志で会話を進行させることができる。相手がセリフを言う前や途中、セリフの間に自分の話題を振る、相づちを打つ、等のアクションが可能。だが、あまり口を挟みすぎてはうるさがられるし、しゃべらないとおとなしい人と思われてしまう。相手との会話を楽しむために話題やタイミングを考えるところは、日常の会話と全く同じ感覚と言えるだろう。

『北へ。』の会話はこうなる！　C.B.Sのリアルなコミュニケーション





一番上の選択肢を選ぶと…

セリフの途中でブレイク

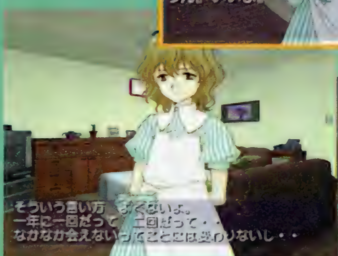
上を選ぶと…

下を選ぶと…

ブレイクしない（次の会話へ）

セリフの「間」にブレイク

セリフの「頭」にブレイク





C.B.Sでの会話がどんな流れで進行していくのか、画面写真を使ってチャート表にしてみた。ブレイクしたタイミングによって、会話の内容がまるで変わってしまうのが解ると思う。もちろん内容、選択肢次第で相手に与える好感度も変わってくる。

どのタイミングでブレイクするかが会話のカギ

ラジオ&HPも好調!!

読者の方々はもう『北へ。』のラジオ番組は聞かれただろうか？　リスナーからのハガキも続々と届き、番組は絶好調。今後も様々な企画を検討中とのこと。ただし放送時間帯が変わるので注意。10月10日より文化放送で毎週土曜日22時30分～23時の放送になる。翌日は日曜日。これまで聞いたことのない人も、少し夜更かしをしてラジオに耳を傾けてみてはいかがだろうか。

同じくホームページも好評。オープン以来、非常に多くのアクセスがあり、注目を集めている模様。次回更新予定は9月下旬とのこと。この号が出るころにはもうすでにチェックした人もいるだろう。『北へ。』の情報をもっと知りたい人は今すぐアクセスだ！

http://www.sega.co.jp/kitahe/



⬆ラジオパーソナリティの二人。左が愛田めぐみ役の大谷育江嬢、右が春野琴梨役の千葉紗子嬢。緊張気味？

『北へ。』の背景はこうやって撮影されている

『北へ。』の画面背景は、そのほとんどが、美しい北海道の風景を実写取り込みしたもの。小樽のオルゴール堂、天狗山など、実在する場所ばかりなので、ゲームをプレイすれば、実際に北海道に行ったような気分になれるはず。なお、写真はすべてハドソンスタッフが撮影を行なっているとか。



➡足寄町・オンネトーの風景。オンネトーとは阿寒湖のそばにある周囲約4キロの湖のこと



⬅札幌市・時計台付近の風景。時計台は、約180万の人々が生活する都市、札幌のシンボルといえる



⬆中富良野町・ファーム富田の花畑の風景。スタッフの話によれば撮影の次の日は雨だったらしい

画面は開発中のものです

DCならではの、このゲームのウリは？　「NOCCHI氏の描く繊細な女の子たちと、ハドソン長山氏が書く甘酸っぱいシナリオがウリです。また、画面がキレイで発色もいいです。14インチのTVではその良さが分からないかもしれません。大きなモニターでのプレイをお勧めします。北海道に遊びに行く感覚でゲームを楽しんでいただけたら、と思います。」（ハドソン 和 調和／安部知也）

日本危うし!? アメゴジも来襲!!

GODZILLA GENERATIONS

●セガ・エンタープライゼス●アクション●98年内発売予定●価格未定

開発度…?%　進行度…予定どおり



USAゴジラ日本強襲!!

都市破壊ゲーム『ゴジラ・ジェネレーションズ』にあのUSAゴジラが登場することが明らかになった。USAゴジラとは、ハリウッド映画「GODZILLA」のために、日本版ゴジラをアメリカナイズしたもの。ゲームの方にはどう関わってくるのか気になるところだ。写真を見てもらえればわかるようにUSAゴジラは日本産とは容姿がかなり異なっている。さらに、劇場版を見た人ならご存知のとおり、このゴジラは見た目だけでなく、中身の方もかなり違っているのだ。

USAゴジラの生態

USA版ゴジラは日本版と違い放射能火炎は吐けない。しかしなんと最高時速480kmで走ることができ、その上カンガルーのごとくジャンプする。映画ではその敏捷さで攻撃ヘリを叩き落としたりもした。

ゴジラ接近中！主都壊滅か?!



➡以前、じゅげむ編集部があった御成門付近も、ドリームキャストの力でリアルに再現されている！



⬅ゴジラと言えば銀座の和光ビル。映画第1作目でもゴジラはこのビルを破壊している

ゴジラと言えば名所を破壊することでとても有名だが、このゲームでも例外ではない。現在のところ東京タワー、銀座の和光ビルや有楽町マリオン、東京都庁などがゲーム中に登場するのを確認。これらの建物をどんな風に壊せるのか……とても楽しみだ。

沖縄発 メカゴジラ速報



⬅メカゴジラの指から発射されるミサイル(?)。あの銀色のボディにはまだまだ様々な武器が隠されているはず



➡このグラフィックが実際に動いているところを早く見てみたいものだ

ブラックホール第3星人の開発した巨大ロボット「メカゴジラ」。写真ではビルを壊しているが、プレイヤーキャラクターとして選択できるのか？または敵となりゴジラと戦うのか？ 残念ながら詳細はいまだ不明。しかし、期待は高まる！

DCならではの、このゲームのウリは？ 「ゴジラになりきって都市を破壊する快感を満喫できます。DCだから可能になった、怪獣の質感や重量感溢れる動きに注目して下さい。壊す街並みも、銀座や新宿を始め日本各地の実在の都市をフルポリゴンで再現、壊れ方も超リアルです。10月の東京ゲームショウでは、セガブースで体験出来ます。あまりの迫力にビックリ!! 御期待下さい。」(セガ CSPR 平野将典)

その他のタイトル

今月、続報のなかったタイトルについては、各メーカーにコメントをいただきました。

質問事項

❶ズバリ、このゲームのウリはなんですか？
❷ソフトを制作して感じたDCの魅力は？
❸東京ゲームショウに出展されますか？

Dの食卓2

●ワープ●アクションRPG●98年冬発売予定

❶すべてです。とにかく『Dの食卓2』にご期待ください！　本気です。命賭けてます。よろしくお願いいたします。❷すべてです。❸セガブースにて発表があります。(ワープ代表 飯野賢治)

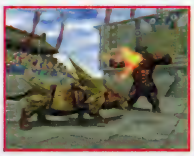


開発度…「こわくて表示できません」
進行度…?????

モンスターブリード

●NECインターチャネル●育成シミュレーション●発売日未定

❶前田真宏監修のリアルなモンスターがDC上で再現される格闘シーン。また、モンスターを始め全てのデータをPDAを使って交換、PDA単独でのモンスター育成も可能。❷ポリゴン表示能力の向上。原画の雰囲気を壊さずにモンスターをモデリングできた。❸静止画によるデモを検討中。(第1アミューズメントグループ 高垣)



開発度…35%
進行度…予定どおり

SEVENTH CROSS

●NECホームエレクトロニクス●シミュレーションRPG●11月20日発売予定

❶ニューロテクノロジーとユーザーに委ねられた進化の法則と、それに合わせた81万とおりの形態変化。また、自由度ってものにこだわっています。❷最新のニューロテクノロジー(S・O・M)を処理できるCPUの賢さと、ポリゴンを使いまくれる度胸の良さ！❸現在、検討中です。(ET事業推進本部 深川)

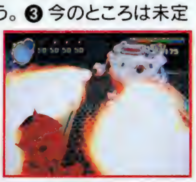


開発度…70%
進行度…予定どおり

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

●ハドソン●アクションRPG●99年春発売予定

❶敢えて言うなら『E.G.Gのキャラクターそのもの』でしょうか。❷すべてです。既存のハードではポリゴン数を削ったり、MAPを狭くしたり、結果として悪い意味でまったく違うゲームになってしまうでしょう。❸今のところは未定です。(ハドソン E.G.Gチーム 企画 伊東文夫)



開発度…65%
進行度…快調！

メルクリウスプリティ

●NECインターチャネル●育成シミュレーション●発売日未定

❶他にも注目していただきたい点はありますが、特に言うなら、何といってもグラフィックの美しさです。発売に向けてスタッフ一同がんばっておりますので、全ての面でご期待ください。❷DCでは思いのままのグラフィックが再現できます。❸ビデオ映像による出展を検討中。(NECインターチャネル アミューズメントグループ)



開発度…35%
進行度…予定どおり

戦国TURB

●NECホームエレクトロニクス●アクションRPG●98年冬発売予定

❶奥様も大満足の可愛くシュールな世界観。多人数VS多人数のフルポリゴンキャラによるにぎやか戦闘。自分のキャラに愛着わきまくりの「NPCオーディションシステム」。❷他機種の画面はもう見ていられません。❸現在、検討中です。(『戦国TURB』プロデューサー 増谷正夫)



開発度…63%
進行度…快調！

Dreamcast Count Down

メーカーの本音は？ ドリームキャスト意識調査

東京ゲームショウを目前に控え、参入発表を考えているメーカーも多いはず。そんなこの時期、ソフトメーカーの本音を探ってみた。

発売までもう二ヶ月を切ったドリームキャスト。ソフトの情報が次々と聞こえてきてユーザーの期待は高まる一方というところなのだが、今回はそのソフトを作っているメーカー約300社にアンケートへのご協力をお願いし、107社から回答を得た。以下、質問事項と合わせながら「メーカーサイドから見たドリームキャスト像」を分析してみよう。

期待半分、しかしその一方で慎重派も

まずメーカーがドリームキャストに対して抱いているイメージ（複数回答可）だが、一番多かった回答が「ハードとしての魅力を感じる」44票、「将来性を感じる」41票、ついで「大いに期待している」34票であった。期待派は「PSとは違う魅力を見せてほしい！」「ゲーセンマニアは絶対買う。飯野信者も買うだろう。たとえ『D2』が遅れても…」などの熱い意見が目立つ。反対に「普及すると思えない」「センスが感じられない」などネガティブな票も。「一般ユーザーが通信環境（モデム、サーバー、電話代）をすんなりと受け入れられるか」といったストレートな意見から「現時点ではなんとも言えない」「ふたを開けてみるまでのお楽しみ」といった慎重論もチラホラ。いずれにせよ否定よりは期待が上回っているのは間違いない。

Q DCにどのようなイメージを持たれていますか？

ハードとして魅力を感じる	44
将来性を感じる	41
大いに期待している	34
普及すると思う	19
センスが感じられない	18
普及するとは思えない	13
特に期待していない	9
センスを感じる	8
将来性が感じられない	8
ハードとして魅力を感じない	5
その他	18

（複数回答可）

話題になった湯川専務のCMとかはどうなのよ？



「がんばれ！ 湯川専務っ！」の掛け声がすっかり有名になってしまったセガのCM。最近のセガの広告展開についても聞いてみた。一番多かったのが「単純に笑える」で38票。「ハードよりもソフトをPRすべき」という厳しい意見が30票。続いて「新鮮だと思う」「とても好感がもてる」に票が集まった。おおむねメーカーからの評判はよいようだが、「自虐的で好きになれない」にも17票が集まっているのがちょっと気にかかる。あのCMはストレートに楽しむのが吉と見るが、どうなのだろう？

がぜんグラフィック能力と通信機能に注目が

さて『DCのスペックについて、どんな点に興味をもたれましたか？』（複数回答可）の質問に対しては「グラフィック能力」「通信機能」のふたつに集中。続いて「WindowsCE搭載」「CPU能力」に魅力を感じるメーカーが多い。グラフィック能力については現時点で発表されている『ソニックアドベンチャー』や次のページで紹介している『セガラリー2』『バーチャファイター3』が動く、といった時点で説明不要の域に達している。アーケード並の高性能は実に魅力的だ。通信機能はこれまでのコンシューマーマシンでも幾度か試みられてきたが、今回はWindowsCE搭載ということもあり「これまでとは何か違うぞ」という雰囲気を、メーカーサイドの人たちも嗅ぎ取っているようだ。「あえてリスクの大きいモデム標準装備という英断を下したところにセガの意気込みを感じる」という意見もあった。またPDA「ビジュアルメモリ」の採用や、SNKの新携帯ゲーム機NEOGEOポケットとの互換性の発表など、早くも「発展性」の面で前例を示している。とりあえずハードのスペックについてはメーカーサイドの反応はおおむね好意的だ。

Q DCのスペックのどんな点に興味を持たれましたか？

グラフィック能力	63
通信機能	54
Windows CE搭載	37
CPU能力	33
PDA（ビジュアルメモリ）	23
サウンド能力	17
特になし	9
その他	10

（複数回答可）



では参入したいと思えるハードなのか？

イメージ、ハードスペックともに好評なDC。ではメーカーは参入の意思があるのだろうか？ 実にアンケートに答えた107社のうち参入決定、現在開発中、参入予定、参入検討中のメーカーをトータルすると、全体の7割強に達した。「検討中」のメーカーが多めなのが気になるところ。これらのメーカーがすべて「決定」に傾けばDCの意気も大いにあがるだろう。「普及台数次第」と答えたメーカーが少ないのもひとつの特徴か。ともあれこの回答結果からは「DCで何か作りたい」「何か作れそう」というメーカーの「うずうず」した気持ちが感じ取れる。

Q ドリームキャストへの参入の予定はありますか？

参入を検討中	45%
参入の予定はない	17%
参入を予定している	16%
すでに参入を決定・開発中	12%
普及台数次第	8%
その他	1%

ここが肝心。セガの巻き返しはなるか？

DCに参入したいメーカー、または心を魅かれているメーカーが多数ある事実もわかった。しかしそのことが果たしてセガの現状打破につながるのか？「DCを成功させるためにセガが解決すべき点は何か」という質問とともに考えてみよう。

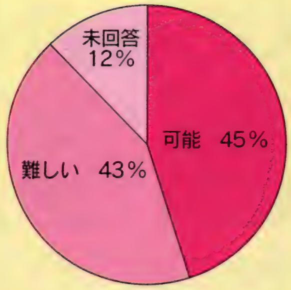
まず「セガはDCによって巻き返しが可能か」という質問に対して「可能」が45%。「難しい」が43%で、この数%の差は数値的にはほとんど0、半々とみて差し支えないだろう。

難しいと答えたメーカーは何に懸念を感じているのだろうか。もっとも目に付いたのが「ソフトのラインナップ」である。ソフトを充実させるためには何よりもサードパーティーのサポート、開発環境の整備が必要だ。開発環境については「このままではサターンの二の舞」との厳しい意見も散見する。「可能」と答えたメーカーからも同様の声があがっていたので、この件についてはよほど気持ちを引き締めなければ巻き返しの芽は摘まれてしまうということか。

ソフトのラインナップ、開発環境の整備に次いで見られるのは「流通の整備」である。サターンでは店頭での値崩れ、中古販売が波紋を巻き起こしていた。ユーザーの手元に製品をきちんと届けるシステムを整備することを怠っては、市場の形成は不可能だ。販売店との密なコミュニケーション、需給調整力の強化という、おざなりにしてはならない問題についての明確な解答はまだ出ていない。

ハードの特性を活かした良質のソフトをそろえれば、おのずと答えはついて来る……とはわかっているものの、現実はなかなかシビアなようだ。がんばれ、ドリームキャスト！

Q セガはDCによって現状からの巻き返しが可能だと思いますか？



まとめ

みんなセガが好きなんだ！

「ハードは素晴らしいがソフトがどれだけ魅力的なのか」「ソフトを作るにあたってどれだけメーカーをサポートしてくれるのか」今回のアンケートを総合するとこんな意見が浮かび上がってくる。これはユーザー、制作サイドの双方がセガを板ばさみにしていることを意味する。だがそれはメーカーの宿命であり、避けて通れない難問だ。「何かしたい、何かつくれそうだ」という周囲の人々の「うずうず」「ドキドキ」している気持ちに、しっかりと道しるべを作ってあげること、見せてあげることが、『セガ大逆転』の鍵のような気がする。

「僕らに夢への指針を見せてほしい！」

5..4..3..2..1.. Dreamcast Count Down!!

今月の総括

ついに発表された2本のビッグタイトル他ビックリドッキリニュース続々到着で今月最後の担当編集テンテコマイ！

今月は〆切間際になって、立て続けにビッグニュースが到着。まず、下に紹介した2本の強力な移植作が発売決定。ユーザー獲得の大きな武器となるはずだ。一方、サターン版『バーチャ3』は発売中止。開発で培われた技術はDCで生かされることに。

続いて、SNKが『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の発売を決定。アーケード版『同98』をベースにDCの特性を活かしたアレンジを加える模様。気になるネオジオポケットとの連動も進めらるようだ。

さらに9月17日より開催されたAMショーでは、セガはDC同様のスペックを持つ業務用基板「NAOMI（ナオミ）」を発表。対応ソフト第一弾『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』を11月、続けて年内に『ダイナマイトベースボール98』と、ホラーアクション『BLOOD BULLET THE HOUSE OF THE DEAD side story』(仮)の2本を発売する。「NAOMI」はサターンに対するST-Vと同様の位置付けにあり、これらのタイトルはすぐにでもDCへの移植が可能なはず。さらには、すでに国内外20社が「NAOMI」採用を内定、今後のDCソフト充実に大いに期待できそう。またPDAを通じて家庭とアーケードを結ぶシステムも計画中。新しい遊びの世界の提供を唱うDCのコンセプト「プレイ&コミュニケーション」も、いよいよ現実味を帯びてきた。

最後に、今後のDC関連情報。10月10、11日の東京ゲームショウには、実機プレイ可能なものを含め約20のDCタイトルが出展される模様。既発表の全16本を上回るこの数字を見る限り当日に新規参入を発表するメーカーがあるのは間違いない。中でも9月7日に日経産業新聞朝刊で参入決定が報じられたカプコンの動向に注目。同記事に対してのカプコン側からコメントは一切ないが、何らかの発表があるかもしれない。興味のある人は足を運んでみるといいだろう。ゲームショウ関連情報は、次号でお伝えする予定だ。

締め切り直前にビッグニュースが！

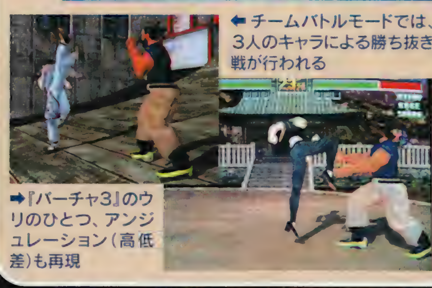
VIRTUA FIGHTER 3tb

DCのキラータイトルとして以前から噂されていた『バーチャファイター3tb』が完全移植版として、ついに発売決定！ 従来のシリーズのシステムを

さらにバージョンアップさせつつ、新たな要素として3対3のチームバトルを追加した本作。アーケードそのままの興奮を、家庭で楽しむことができるぞ！



➡プレイヤーは12人の格闘家の中から気に入ったキャラクターを選択できる


⬅チームバトルモードでは、3人のキャラによる勝ち抜き戦が行われる

➡『バーチャ3』のウリのひとつ、アンジュレーション（高低差）も再現

SEGA RALLY2 CHAMPIONSHIP

'98年3月に業務用としてリリースされ、いまだに根強い人気を誇る『セガラリー2』がドリームキャストに登場！

アーケードでは操縦できるマシンの種類は8台だったが、DCでは十数種類に。また、用意されたコース数もアーケード版の4コース＋αに増えている。

他にも「タイムアタックモード」「カーセッティングモード」などのオリジナル要素を満載！期待のモデム機能を生かした通信対戦も可能だとか。アーケードでハマった人はもちろん、そうでない人も要注目の一本だ。



➡リプレイモードも搭載される。自分のテクに酔いしれよう

⬅視点切り替えも可能。プレイしやすい視点を選ぼう


⬅アーケードでは、この筐体が目印。改めて要チェック！

"Dreamcast CountDown!!" STAFF ●構成・文／ヘッドルームwith戸田秀実 ●総括文／テクノタク飯塚 ●デザイン／BGS、AD.S.K.I ●撮影／RPP（早崎、内海） ●Special Thanx! to... Occhii HAM STUDIO and more and more...



beatなmaniaの音楽講座

構成・文　志田英邦

～beatmania music lesson～

巷でウワサの『ビートマニア』って知ってる？もうプレイした？
『ビートマニア』でDJになりたい、アナタに贈る基礎知識。さあ、これを読んで今夜からグルーヴ・クエストへLet's Get On!

ビートマニア●98年10月10日発売
●プレイステーション●5800円
●CD-ROM2枚組●専用コントローラー同時発売

Historyofbeatmania ビートマニアの歩み

DJシミュレーションゲーム『ビートマニア』はアーケードで登場し、クラブ好きのキッズやギャルを中心に一気にブレイクした。この度、発売されたPS版に続き、今後も新作が発表されるという、本作の歴史を振り返ってみよう。



beatmania

97年12月にアーケードに登場。ターンテーブルを2台持つ異様な筐体は注目を集めた。



beatmania 2ndMIX

98年3月にアーケードに登場。曲が増えただけでなく、プラクティスモードも追加。



PS版beatmania

98年10月1日発売。2ndMIXのPS移植版。あの『ビートマニア』がついに家でプレイできる。オリジナル曲も多数追加。

beatmnia 3rdMIXへ

98年9月、アーケードに登場。詳しくは「アーケードに吠えろ」を参照!

まずは『ビートマニア』の基本をCheck it out!

『ビートマニア』はプレイヤーのリズム感と、音楽センスが問われるゲーム。楽曲を台無しにしないように、ミスなく入力することが重要だ。ここで基本操作をマスターしておこう。

ビートマニアへの道 LESSON 1 基礎編



鍵盤を叩け！ターンテーブルをコスリまくれ！

プレイが始まると画面の上からリズム(音符)が流れてくる。このリズムが画面下の赤いラインに重なったときに、鍵盤をたたき、ターンテーブルをコスるのだ。タイミングと鍵盤の種類が合っていれば、クールなサウンドが演奏される。鍵盤は白鍵3つ、黒鍵2つの計5種類。早いBPMのときは、くれぐれもボタンの位置を混乱しないように要注意。

グルーヴゲージを盛り上げろ！

演奏がうまくいっていると、下のゲージが増えていく。このゲージは、プレイヤーの演奏を聴いている観客のもりあがりを示しているのだ。演奏終了時にゲージがレッドゾーンに突入していれば、次のステージへ進める。

演奏は1音ごとに4段階で評価

POOR 曲を台無しにしてしまうような、乱暴なプレイ。

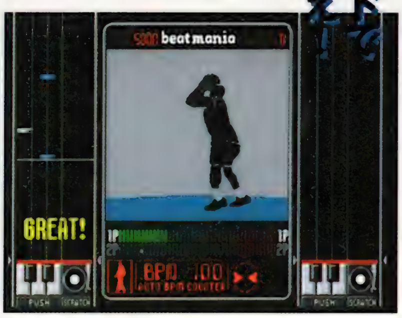
BAD 音は合っているが、タイミングが大きくずれた場合。

GOOD 音は合っているが、タイミングが微妙にずれた場合。

GREAT 鍵盤もリズムもばっちり合っていた時。YEAH！

トレーニングモードでリズム感をやしなえ！

PS版オリジナルのトレーニングモード。このモードは曲のテンポを変えたり、同じところをなんどもリピートすることで、練習することができる。また、自分の演奏の結果(POOR→GREATの4段階評価)を1音づつ振りかえったり、BGMを消して演奏することもできるので曲の輪郭を覚えるのにもってこいだ。



何度も練習して曲を覚えてしまえ！

これでキミもDJ気分!! DJ用語の基礎知識 DJターム集

【スクラッチ】
DJの際に、ターンテーブル上のレコードをコスって、ノイズを発生させるテクニック。主にヒップホップで使われる。かつてのジミヘンのギターテクばりに頭や背中でスクラッチする強者もいる(らしい)。

【ターンテーブル】
アナログ・レコード・プレーヤー。DJユースのものは、ピッチコントローラがついており、BPMを変えることができるようになっているのと、暗闇でも使用可能なようにライトがついているのが特徴。

【グルーヴ】
音楽のノリのこと。曲の雰囲気を指すこともある。ダンスミュージックでは特に大切な要素。

【リミックス】
Re－Mix、すなわち曲をアレンジして再構成すること。クラブミュージックでは、様々なリミックスバージョンが登場し、作曲者やヴォーカリストよりもリミキサーの善し悪しによってレコードの売れ筋が決まる傾向にある。
cf.ミックス

【ハコ】
ディスコやクラブなどの室内空間。大きさによって大バコ、小バコといった使い方をする。

【ライム】
詩のこと。ヒップホップで、リズムに乗せて、韻を踏んでラップする

上達したらFREEモードでこんなプレイを見せつけろ！

HIDDEN

FREEモードの中にあるHIDDENは、なんと、音符を見えなくしてしまうモードだ。リズムと曲調だけを頼りに演奏をこなすことになる。このモードをクリアーするにはフレーズと楽曲を覚えてしまうことが必須。しかし、見事にプレイすることができれば、自慢できること間違いなしだ。

DOUBLE

DOUBLEとはなんと、2台のコントローラを使ってプレイするモードだ。普段、DJがクラブなどでプレイするときは、2台以上のターンテーブルを同時に回して、曲をつないだり、スクラッチを入れたりして音を重ねていく。このモードでは、その2台回しの感覚を味わうことができるというわけだ。二つのコントローラーで同時に演奏をこなすのは難しいが、『ビートマニア』最高もDJを目指すのなら挑戦する価値はあるゾ。最初にプレイモードで曲とボタン操作を覚えてしまうのがコツだ。

リズムに耳をすまし、グルーヴを体で感じていれば、ファンキーなプレイを決められる！



DJ COLUMIX 1

What is DJ? DJってナンダ？

DJ＝ディスクジョッキー。レコードを操る人。彼らはクラブやディスコといったハコで、厳選した音楽をかけてお客さんを踊らせるのが仕事だ。その為には膨大な音楽知識と、切れ目なく音楽をつなぐテクニックが必要となる。今やティーンの人気No.1職業ナノダ。



今やゲームセンターにもDJブースが入る時代（写真はINT1渋谷）

ビートなマニア必携！専用コントローラーでプレイしろ！

なんとアーケード筐体と同じ構成の専用コントローラが同時発売！　ターンテーブルもついているから、ばっちりスクラッチを決めることができる。これがあれば、家で練習してから、アーケードに行き、華麗なプレイを観客に見せつけることだって可能。ビートなマニアを目指す人はとりあえず買っとけ！

激しいコスリに耐えるターンテーブル

右に左にコスるターンテーブル。まさにアーケードのコントローラを再現している。スリップマットを貼ったりして、カスタマイズするのもヨシ。（ちなみにレコードをかけることはできませんよ）

鍵盤もきっちり5つ

画面に対応した白と黒の鍵盤。プレイのときはキーボード感覚でリズムよく叩こう。色を塗ったりしてカスタマイズするのも、まあ、なんていうか、ヨシ。（ちなみに楽器ではありませんよ）



●ビートマニア専用コントローラ
●アスキー
●4990円

ことを指す。
誤用例：石川啄木のライムっていいよねえ。

【MC】
マスター・オブ・セレモニー。もとはクラブやディスコでの司会者、進行役。それが転じて、ラッパー（ラップをする人）を指すようになった。
使用例：MC小宮

【BPM】
ビート・パー・ミニッツ。1分あたりの4分音符の数をいう。DJをする際には、ターンテーブルにかけた2枚のレコードのBPMを合わせることによって曲をつないでいく。

【スリップマット】
ターンテーブルに敷くマット。この上でレコードをかけると滑りがよいので、ターンテーブルに負担をかけることなく、スクラッチをすることができる。

【サンプリング】
レコードからフレーズを抜き取って、それを素材に別の音楽を作ること、演奏すること。
cf.カバー

【リスペクト】
直訳どおり「尊敬する」という意味。DJやミュージシャンへの敬愛の意をこめて使用する。

【レイヴ】
野外で行われる大規模なパーティ。イギリス発のダンスイベントのことを指すこともある。ドラッグ・カルチャーの影響もつよい。
誤用例：ドキッ 水着だらけのレイヴ大会。

音楽への深いリスペクトがGrooveを生みだす！

『ビートマニア』を上手くなるには、その音楽を深く知ることが大事。ここでは『ビートマニア』でプレイできる音楽を紹介しよう。この知識があればスーパーDJへの道が開けてくる！

ビートマニアへの道
LESSON 2
知　識　編

HIPHOP ヒップホップ

'70年代の中頃にニューヨークのブロンクスなどのゲットー（黒人居住区）で育った黒人たちが生み出したストリートミュージック。レコードからフレーズをサンプリングして、ラップ（ライム）を乗せるタイプが一般的だ。『ビートマニア』でも一曲目から選択可能。

ビートマニアの名曲 "u gottagroove"



ワンポイントアドバイス 単純なフレーズが多いので、繰り返しプレイして覚えてしまおう

同ジャンルだとこんな曲 Japanesehiphop"Tokai"



長いフリーゾーンが印象的な日本語ラップ曲。難易度は★★★★。

REGGAE レゲエ

'60年代末期にジャマイカで誕生した音楽。赤、黄色、緑のラスタカラーを見にまとい、神（ジャー）に祈りをささげる文化としての一面もある。リズムの裏に和音が入るのが音楽的な特徴。音楽的に派生して2ビートのスカが生まれた。『ビートマニア』でも一曲目に選択可能。

ビートマニアの名曲 "jam jamreggae"



ワンポイントアドバイス テンポは遅いので、裏打ちのリズムをキッチリとることを心がけて

同ジャンルだとこんな曲 Ska"SKA a go go"

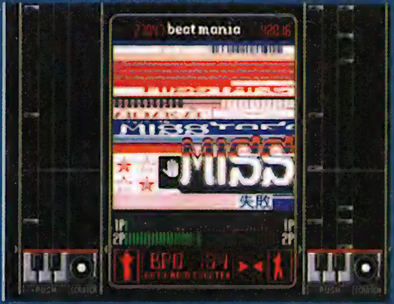


嵐のような音符の連打に惑わされる超ムズ曲。難易度は★★★★★★。

TECHNO テクノ

'70年代にコンピューターの成熟とともに生まれた、打ち込みによるデジタル音楽。といっても、一言ではいいきれないほど多くのジャンルが派生している。『ビートマニア』では、どちらかというとリズム主体のミニマル、サイケデリックなテクノが多い。

ビートマニアの名曲 "OVERDOSER"



ワンポイントアドバイス 規則的なリズムなので意外と簡単かも。テンポは早いがビートを見失わないように！

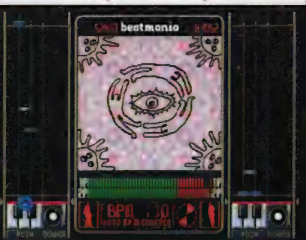
同ジャンルだとこんな曲

ambient "Beginning of Life"



静かなリズム、複雑な音色がトランスに誘う気を抜かないように。難易度は★★

DRUM'N'BASS "Deep Clear Eyes"



超速のリズムが目まぐるしい。あわてるな！難易度は★★★★★★

THE VINYL beatmaniaから知るクラブミュージックのルーツ

音楽を聴くことは楽しいが、そのルーツを知ればもっと楽しくなる。ここでは『ビートマニア』に登場する音楽ジャンルのルーツを紹介しよう。

SKA



SPECIALS 白と黒のツートーンカラーがシンボル。2ビートで軽快に踊らせてくれるスーパーバンド。

REGGAE



BOB MARLEY レゲエの元祖。レゲエはボブ・マーリーに始まり、ボブ・マーリーに終わる。

TECHNO



APHEX TWIN ジャケ買い必須の一枚。凶悪な表情のジャケットがテクノの奥深さを感じさせる！

HIPHOP



RUN D.M.C. アディダス大好き！ラップチームの元祖。「Walk This Way」はビートマニアの元ネタだ。

DJ COLUMIX 2

DJの歴史 History of DJ

DJが注目を浴び始めたのは、ニューヨークでヒップホップが誕生した'70年代。あるクラブでのDJ、グランドマスターフラッシュが3つのターンテーブルを同時に回した。彼が3枚のレコードから、ひとつの音楽を作り上げたとき、人々は歓声を上げ、会場に興奮が渦巻いた。レコードプレーヤーで作曲をするという斬新なアイデアの誕生だった。そして'80年代から'90年代にかけて、DJはクラブやディスコになくてはならない存在となった。
DJのリミックスにより、ハウスやテクノといったダンスミュージックが次々と成熟、ヒップホップはビルボードの上位にもチャートインする世界的なジャンルとなったのだ。



グランドマスターフラッシュたちDJ の先駆者は、オールドスクールと呼ばれる

HOUSE ハウス

ニューヨークのウェアハウス(クラブ)で誕生したダンスミュージック。ディスコサウンドやソウルなどがルーツとなっている。打ち込み主体のリズムと、ボーカルによるハッピーなサウンドが特徴。『ビートマニア』ではガラージをはじめ、色々なタイプのハウスが多く採用されている。

ビートマニアの名曲 "20,november"



ワンポイントアドバイス
ピアノのフレーズは微妙に違うので注意が必要。慎重にプレイせよ!

同ジャンルだとこんな曲

rave "e-motion"



音符の数は少ないが、後半の連打がポイント。難易度は★★★★

HOUSE SPILITUAL MIX "LOVE SO GROOVY"



16ビートでバスドラムを連打するフレーズに注意。難易度は★★★★

PS版オリジナル曲大紹介

PS版の「ビートマニア」には8＋αのオリジナル曲がある。その中の数曲を紹介しよう。

FUNK "Cat Song~Theme of UPA"



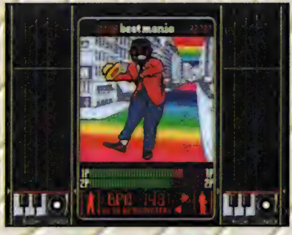
誰でも知ってる「ねこふんじゃった」のリミックスヴァージョン。鼓の音がファンキー。

ASIANTRADITIONAL "Changingthe ASIA"



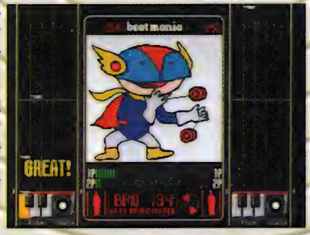
アジアン・テイストのヒーリングチューン。作曲者はDEEP FORESTならぬチープ・フォレスト(笑)。

BOSSAGROOVE "PAPAYAPA BOSSA"



ウィスパーボイスがお洒落なボサノバ。2人プレイでデュエットもできる。

SPEED GARAGE "Ain't it Good"



早いリズムで歌い上げるガラージハウス。ノリノリでプレイを楽しめる。

BIGBEATMIX "METALGEAR SOLID~Main Theme"



『メタルギア～』のテーマをサンプリング。ヘビーなデジタルロック調。DAFT PUNKっぽい?

JAPANESE HIPHOP



DA PUMP プロデューサーはご存じm.c.A.T.。JAPANESE HIP-HOPのニューウェーブ。

SOUL



CHAKA KAHN アレサやオーティスもいいけど、ビギナーにはハズレアルバムのないチャカがおススメ。

FUNK



BOOTSY COLLINS 空から降ってきたという星型のベースを片手に、ファンキーに決めてくれる超ベテラン。

DRUM'NBASS



GOLDIE 超スピードのリズムがスゴイ。ドラムンベース四天王の一人。70分で1曲なんてのもある。

HOUSE



DAVID MORALES ハウスミュージックの生みの親。彼のハウスリミックスから1曲セレクトしてみました。

街に出て、本物のRaveを作りだせ！

さあ、テクニックを学んだ、音楽も知った。心、技がそろえば、あとは体を用意するのみ。いよいよ『ビートマニア』実践編。すべてを身につけてスーパーDJをめざせ！DIG IT!

ビートマニアへの道 LESSON 3 実戦編

1 プロのDJにビートマニアのコツをきいてみる



『ビートマニア』でスーパーDJを目指すのなら、やっぱり本物のDJにコツを聞いてみなきゃ！　ということで登場したのはDJ歴は7年のDJキムラ。彼は『ビートマニア』初体験。はたして、どんなプレイを見せてくれるのか。さっそく専用コントローラを使ってプレイしてもらった。最初は「難しいですね」と言っていたが、数曲をプレイするうちに「おっ面白い！　これは楽器みたいでイイですよ！」と好感触。キレのいいスクラッチを決めてくれた。



DJキムラさん

渋谷パイロンで金、土曜にレギュラーを持つDJ。好きな音楽はヒップホップとR&B。

COOLなテクニック炸裂！



DJキムラはスクラッチするとき、なんとコントローラを逆においた！「いつもスクラッチするときは、右手はフェーダー（音量レバー）を動かしているので、左手でプレイすることが多いんです」

DJキムラが語る『ビートマニア』

「DJはお客を踊らせなきゃ意味がない。クラブでも曲の最中にスクラッチを入れると最高に盛り上がります。その点、『ビートマニア』はリアルですね。DJになりきってプレイして欲しい。だから、このゲームはイスに座ってプレイしたらだめですね。俺も『ビートマニア』を家で練習して、ゲーセンでもDJを決めてみようかな（笑）！」

DJキムラの「ビートマニア」ワンポイントアドバイス

目で見て、耳で聞いて、

体でリズムを感じて、

ノリながらプレイするといいぞ！

ノーマルモードに挑戦、結果発表！



1曲目は「hip-hop」、2曲目は「break-beat」と順調にクリア！3曲目の「DJ battle」では華麗なスクラッチを決めてくれた！ 結果は「Great」48%、「Good」31%と、その圧倒的なリズム感を見せつけた！

街で見つけたビートマニア達

アーケードでは『ビートマニア』でノリにノッてるプレイヤーが続出。PS版でテクニックを磨いたら、キミも街に飛び出せ！



よーすけクン＆ゆきさん

「ビートマニア好きですよ。デートの時に2人でプレイすることもあります」



リナさん

「友だちに誘われて、今日はじめてプレイしました。けっこームズカシイです。もっと練習します」



Williamクン＆磯村明徳クン

「全曲クリアーできる友だちがいるんです。その彼に勝ちたいと思っています」

2 ビートマニアグッズでビートなマニアになりきる

物事をはじめる際に、スタイルから入る、というのも実は大切なコト。これを身につければ、DJ気分を満喫できること、間違いなし!?

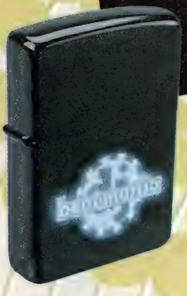


Loopmaster beatmania LIMITED EDITION
スケルトン素材がカッコいい、携帯型CDプレイヤー。エディション入りの限定品だ　オープン価格





ワッチキャップ
リフレクト素材のロゴワッペンがついているキャップ。これからの季節には重宝しそう　2500円



クラブで目立つ発光グッズ

Tシャツ・ジッポー
写真は蓄光塗料を使ったTシャツ&ジッポー。Tシャツは全部で3タイプあるぞ。Tシャツ　2800円/ジッポーライター　6800円



DJのマストアイテム

DJバッグ
12インチがすっきり収まるサイズ。サイドポケットにヘッドフォンを入れるのがクールスタイル　4800円

3 『ビートマニア』開発者に聞いてみた ビートでマニアなメッセージ

〈答えてくれた人〉
ビートマニア開発者HIROさん
コナミきっての音楽好き(?)。好きなミュージシャンはBurtBacharachやRADIOHEADと幅広い。

—ビートマニアを作ろうと思ったきっかけを教えてください。

「自分たちは、元々メダルゲームやプライズマシンを開発するセクションに所属していたのですが、「何か新ジャンルのアーケードゲームを作ろうじゃないか!!」という話で盛り上がったのが始まりです。今までゲームセンターに来たことのない人や、女性の方にもプレイしてもらえるカッコイイモノを意識しました。」

—ビートマニアを上手くプレイするコツは、ズバリなんですか?

「まず、曲を覚えること。あとは練習あるのみでしょうか。ただ、今のコアなファンの方たちは、自分たちが開発当初では考えもしなかったほど、ハイレベルなところまでいっています。上手くなるコツをむしろ教えて欲しいです(笑)。」

—ビートマニアをどんな風にプレイして欲しいですか。読者にメッセージをください。

「自分なりの遊び方で楽しみながらプレイしてください。ちなみにアーケードの3rdMIXでは、イージーモードや対戦ができるバトルプレイを追加しています。こっちも遊んでもらえればいいなと思っています!」



HIROさんがプレイしていて楽しい曲は"DeepClearEyes(DRUM'NBASSMIX)"、好きな曲は"Doyouloveme?(BALLADE)"と"Love so groovy(SOUL)"とのこと

DJ COLUMIX 3

That's the way to DJ 『ビートマニア』をマスターしたら、次はDJだ!

厳密に言うと『ビートマニア』のDJと本物のDJは違う。「ビートマニア」のDJは与えられた音楽にライムや音色を乗せて、一曲の音楽を作り上げるミュージシャンのような立場。本物のDJは音楽自体をセレクトし、そのクラブ全体の雰囲気を作り上げる立場だ。両者に共通なのは、音楽のノリ(グルーヴ)をうまく引き出して、場を盛り上げていくということ。ビートマニアでグルーヴの楽しさを知ったのなら、今度は観客を喜ばせる楽しさを知るために、本当のDJにチャレンジしてみるのも面白いかも。



『ビートマニア』で養ったリズム感は実際のDJをするときにも役立つハズ

ビートマニアのメッカ INTI渋谷



OPEN11:00～
CLOSE23:45
渋谷区宇田川町31-2
03-5457-3765

ビートマニアは普通の台と難易度が上がっている上級者台の2台がある。上級者もここでチャレンジ!!



田中洋クン&菊池洋二クン
「ビートマニア大好きです。やっぱノッてプレイしなきゃダメでしょ!」



ミカコさん
「以前、男のコと一緒にプレイしたことがあります。もっとプレイして上手になりたいな」

まるごとコナミ情報マガジン

こなみパラダイス Vol.9

9回にわたってお届けしてきた「こなパラ」も今回で一段落。最後を飾るのはアーケードでもブレイク継続中の『BEAT MANIA』だ。いかに音楽にノれるかが勝敗を決めるこのゲーム。隠し要素も盛りだくさんだよ。

ちょっと気になる BEATMANIA CHARACTERS 紹介



DJ KONAMI（練習ステージ）

マンハッタンの「CLUBSAGAWA」のオーナーにしてメインDJ。ニューヨークに生まれ、スラムに育つ。その卓越したリズム感とボーカルでメジャーデビューを果たすが、メジャーを嫌い、クラブミュージックを選んだ。

コナミマン（soulステージ）



本名、相沢忠則。富山県西砺波郡出身の35才。普段は冷静なサラリーマンだが「CLUB SAGAWA」の常連で、好きなsoulがかかったが最後、オリジナルの「KONAMIスーツ」をまとってお立ち台からDIVE! な生活を送っている。



Jamおじさん（reggaeステージ）

両親は新小岩でカレーショップ「GOA」を経営。高校中退後、金に困ってはインドに渡りおばあちゃんから小遣いをもらう一方著書「jamming philosophy」を自費出版。女性関係は激しいが2度目のデートで必ず逃げられる。

Ninety Thousand（DJ BATTLE）



「CLUB SAGAWA」のレギュラーDJ。常連からは「ナインティ」と呼ばれている。そのスクラッチテクニックで客を挑発、場を盛り上げる。テクニックのある若手DJの出現に、最近少しあせりを感じ始めている。



吉沢百合子（ballade、houseステージ）

鳥取県出雲市出身。上京後、モデルの仕事を経てカメラマンと結婚。一児を設けるが、25才で離婚。その後、様々な遍歴を経て、失意のうちに都会を離れ、現在は故郷の鳥取で静かな生活を送っている。

STAGE1	なし
STAGE2	japanese hip-hop konamix
STAGE3	house MINIMAL TECHNO MIX
STAGE4	DRUM'N BASS MIX hard tekno rave(2nd.MIX)

目指せ全曲制覇!! 極めろ! アーケードモード

CD2枚組の『BEAT MANIA』。そのうち、アーケードゲームの『2ndMIX』の移植となるアーケードモードは、このゲームの核となる部分ということができるだろう。このモードで十分に練習してからアーケードデビューをすれば、そのテクニックに大勢のギャラリーの注目の的になること間違いなし。曲も同じだから、とまどうこともないハズ。もちろん、練習するときは、同時発売になるコントローラーも手に入れて、アーケードマシンと同じ環境でプレイできるようにしたい。操作性も全然変わるしね。

ところで、このアーケードモードには、実は隠された曲がいくつも存在している。左の一覧がそれだ。出現条件に関しては詳しく書くことは避けるけれど、頑張ってプレイしていけば、やがて現れることだろう。まずはハイスコアを目指すこと…がポイントかな? これらの曲はどれも隠し曲らしく、難易度もかなり高い。最初から選択できても音楽に振り回されるのがオチだ。ビートマニアに慣れ、クールなDJを決められるようになった頃に登場するよう設定されているから、より精進して腕を磨こう!!

高得点を目指すならボーナスポイントgetだぜ！

アーケードゲームにもあった隠れボーナスポイント。もちろんこのPS版にもフィーチャーされている。これらを確実にゲットできればスコアも一層伸びることだろう。

●ボーダーボーナス

アーケードゲームにもあった隠れボーナスポイント。もちろんこのPS版にもフィーチャーされている。これらを確実にゲットできればスコアも一層伸びることだろう。

●パーフェクトボーナス

音符タイミングを全てGREATでクリア。3110点。音符と関係ない部分でキーを押してPOORが出てしまってもOK。後半になるほど取るのが難しくなっていくボーナスポイントだ。

●ボーダー&パーフェクトボーナス

前述のボーダーとパーフェクトを同時に満たしたときのボーナス。11900点。全てGREATだとゲージが振り切れるので、音符と関係ない部分でPOORを取って調節する。難易度激高。

サントラCDも続々登場

まずはPSのRemixアルバムが10月23日に発売。続いて11月27日にはアーケード版「3rd.MIX」のサントラが登場する。こちらはなんと、PS版『beatmania』でプレイできる音楽データ入り。ビデオの発売予定もあるのでお楽しみに!





⬆➡ PS版を極めた人も、新曲の登場で改めて楽しむことができる。

ヨーコのときめき日記

DJって高校生位の時憧れませんでした？私が高校生の頃は周りの男の子の中には結構立派な機材を持ってる子もいて「この機材でうまい棒が20万本買えるよ!」なんて思ってたんだけど憧れる気持ちはわかるわ。だってカッコいいもん。実際はきっと厳しい世界なんでしょうけど、DJブースでの姿はちょっとステキ･･･。

（プロモーション企画部 関口陽子）



PRESENT 『ビートマニア』ステッカーを15名に！

『ビートマニア』のCoolなステッカーを15名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このコーナーの感想を書いて、じゅげむ編集部「こなパラ」係まで。〆切は10月末の消印まで有効です。



FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

誰でもわかるFFVIIIの基礎知識

PERSONS

POLITICS

SYSTEM













●プレイステーション
●スクウェア
●発売日未定
●価格未定(枚数未定)
●PDA対応予定

構成・文／里田実彦



そもそも『ファイナルファンタジー』とは？

今や日本ゲーム界を代表する看板RPGシリーズとなった『ファイナルファンタジー・シリーズ』。第1作は1987年12月に発売されている。今冬発売予定の最新作がその第8作目に当たるわけだが、作品ごとに「サイドビューによる戦闘」「ジョブチェンジ」「ATB(アクティブタイムバトル)」「アビリティ」「マテリア」などの新たな概念を提唱し続ける革新性を持ったシリーズと言える。ドラマ的には、キャラクター性を重視した重厚なドラマがウリとなっており、前作では勧善懲悪を廃したプレイヤーの頭を悩ませるエンディングが話題となった。本編以外にも派生作品として『チョコボの不思議なダンジョン』シリーズや『ファイナルファンタジータクティクス』などが生まれている。ちなみに『ファイナルファンタジー』のネーミングの由来は、プロデューサーである坂口氏が当時ヒット作に恵まれず、「この作品がだめだったら転職を考えよう。これが最後だ！」と意気込んだからという話も伝わっている。







PERSONS

人物 じんぶつ

I D E A

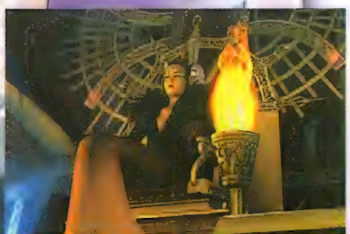
シリーズのウリの一つは綿密に練り込まれたキャラクターたちが織りなすドラマともいえる。毎回重い十字架を背負って登場するキャラクターだが、今回もその例に漏れることはないようだ。

宿命を背負って生き抜くFFⅧ人物像



⬇魔女・イデアはそのバイザーを自在に操ることが出来る。これはオーバーテクノロジーなのか、魔力のたまものなのか？







⬆現代によみがえった魔女・イデアは何をもくろんで民衆の前に姿を現したのか？

⬅イデアの傍らにはあのサイファーの姿が。サイファーがイデアを利用しているのか、それとも・・・。二人の行く末は？



強大な魔女の力を継承し
その運命と共に生きる

魔女イデア

⬆魔女・イデアのパレードはさながら「サバト」の様相を見せる。イデアの狙いは「暗黒の魔法の時代」の再現なのだろうか？

宿命がドラマを作り上げる

作劇法の基本として「キャラクターメイキング」が挙げられる。特にそのキャラクターの外見や性格だけではなく、なぜそのような性格になったのか、なぜそのような考え方をするのかといった直接ドラマには描かれないバックグラウンドの構築が重要と言われている。

このシリーズでは、その背景構築が緻密であるだけではなく、本編ストーリーと絡み合う演出が多い。それだけ物語に深みが増すのだが、多くが明かされていない最新作「FFⅧ」でも、登場するキャラクターの多くが深い宿命と言う名の背景を持っていると思われる。

魔女

強大な魔力を持つ女性。古来から絶えることなく、この世界に存在する。だが、その誕生の由来、存在理由は何一つ明かではない。この魔女は「永遠の命」を持つわけではなく、寿命そのものは一般の人間と変わることはない。また代々の魔女は、血縁で世襲されるのではなく、その「魔女の力」だけが選ばれたものに継承されてきているという。

古来から、力を継承し魔女となったものは、皆その強大な力故に人生を大きく変えられてきた。あるものは力を利用して人々の支配を目論み、またあるものはその力を忌み嫌い人目につかぬようひっそりと人生を終えた。そのなかで、かつてその力に心までゆがめられ、国家を操って人々に恐怖と殺戮の暗黒時代をもたらした魔女の存在が、「魔女＝悪しき存在」という概念を植え付けもした。そのため、人々は魔女を恐れ、異形として社会から排除しようとする。その社会の目があるがために、歴代の魔女の多くはより深く歪められていったのである。近年の魔女にも邪悪で凶暴な性質を持って、某国を恐怖政治で支配したものがあったという。

しかし、文明の発達に伴って、既に民衆の間では伝説の存在となり、特に若者の間では「魔女＝悪」というイメージも薄れてきている。そして、現在、長き沈黙を破って魔女が姿を現す。その彼女自身も、強大な魔女の力という重い十字架を背負って生きている存在に他ならない。

スコール・レオンハート

この物語の主人公。バラムガーデンの優秀な生徒であり、戦闘のエリート。血縁者の存在は不明。非常に寡黙で気むずかしそうなタイプだが、自分に興味があることには口数も多くなると言う。外見的には顔についた一文字の傷が特徴的である。専用武器・ガンブレードを操り、類い希な戦闘力を有する。彼自身も顔の傷の因縁を含めて、未だ明かされていない深い宿命を背負っていることだろう。物語の中で明らかになる部分もあると思われるが、寡黙なのもそのせいではないだろうか？

RINOA HEARTILLY

何故彼女は戦いに赴くのか？
謎に包まれた美少女

リノア・ハーティリー



いまだにそのメッセージが確認できていないリノア。設定では陽気でかなり元気な少女ということなのだが？



SQUALL LEONHART

サイファーとの深い確執、
背負った十字架は他にも？

スコール・レオンハート



⬇バラムガーデンでのリノアとの会話。寡黙なスコールもリノアとは多くの会話を交わすのだろうか？



FF VIIに見る宿命

前作では、主人公・クラウドが持つ深い因業とも言える宿命が物語の鍵となった。その出生の秘密、それゆえの師と仰ぐセフィロスとの運命の絆。しかし、クラウドは、その深すぎる宿命と真っ向から戦い、乗り越える道を選んだ。FFにおいて、宿命とは従うものではなく抗うものなのかもしれない。

もう一人の主人公はどこにいる？

スコールとともに「二人の主人公」と言われたラグナ・レウァール。しかし、その後の情報は皆無。果たしてラグナはスコールと行動をともにすることはあるのか？



⬅直情径行型で熱血漢のゼル。スコールとは対極にありそうだが、それゆえに仲間となれるのだろうか？

立派な軍人になりたい！
宿命とは
無縁に見える彼だが？

ゼル・ディン



ZELL DINCHT



➡基本的に他人を見下しているサイファー。その物言いのせいか、仲間と言える存在は少なそうだ

勝利への執着、
強さへの憧れ。
宿命に運命を
歪められる？

サイファー・アルマシー



SEIFER ALMASY

サイファー・アルマシー

バラムガーデンにおいて、優秀な素質を持ちながら、その思想や性格のために問題児扱いされている。勝敗に異常なまでに固執し、勝利のためなら手段を選ばない面があり、それ故に命令遂行能力、冷静さの面に問題があるとされている。スコールの1年先輩に当たるが、その能力を評価しながら、強烈なライバル意識を持っている。その一方でスコールを自分の同類とし、親近感を抱いているような面も感じられる。顔の傷はスコールとのトレーニング中に出来たもの。このゆがんだ性格を生んだ背景＝宿命はどのようなものだろうか？

顔の傷

ある日、サイファーは戦闘自主トレーニングの相手にスコールを選んだ。自主トレでは、危険防止のため、ガンブレードの引き金を引くこと、魔法の使用は禁止されていた。互いに高い戦闘力を持つ二人の立ち会いは熾烈を極め一瞬の隙も許さないものになっていた。だが、僅かな隙を狙ったスコールの一撃にサイファーは禁じ手の魔法を使用する。形勢逆転したサイファーはスコールの眉間に刃先が触れる瞬間、禁じられた引き金を引いた。二人の顔の傷はこのとき生まれたものである。二人を結ぶ深い絆＝宿命の証と言えるだろう。

魔女イデアとサイファー

長きにわたる沈黙を破って歴史の表舞台に姿を現した現代の魔女・イデア。なぜ現代の魔女が姿を現したのか、またそのかたわらにいるサイファーの姿には大きな謎が残る。ゆがんだ心を持つサイファーが、自らの野心のために魔女の力を利用しようとしているのか。また、魔女・イデアもサイファーの思想と戦闘力を利用しようとしているのかも知れない。

ゼル・ディン

陽気でやや単細胞気味（？）の格闘家タイプ。彼もまたバラムガーデンの生徒でありスコールの同級生である。攻撃は肉弾戦が中心。立派な軍人だった祖父に憧れて、ガーデンに入学。意外なほどの努力家である。実家は裕福な家庭であり、そこでのびのびと育てられたという。

リノア・ハーティリー

ムードメーカー的なにぎやかさと分け隔てなく人に接する優しさを兼ね備えた少女。基本的に勝ち気な性格だが、恥ずかしがり屋の一面もある。正直に自分の気持ちを口に出すようだが、正直すぎてあまのじゃくになることもあるようだ。どうやら、ガーデンの生徒ではないようなのだが、なぜスコールたちと行動をともにするのか、彼女しか知らない宿命があるに違いない。

ラグナ・レウァール

スコールとともに「二人の主人公」として紹介されているがこれ以上の情報は皆無。その背景、宿命も謎に包まれたままである。

政治経済（せいじけいざい）
Politics

FFでは、物語のバックボーンとして国家間の紛争、勢力争いが描かれる例が多い。既に複数の国家名が明らかになっている現在、今回もその勢力関係が大きな鍵となりそうだ。

ガーデンは、軍事で国際情勢を操る陰の政府なのか？



古の神聖ドール帝国の流れを汲む

ドール公国
DOLLET



⬆ガルバディアによって起動させられた電波塔。はたしてガルバディアの目的は？

⬆ドール公国領内にある電波塔。兵器なのか通信装置なのか？誰が何の目的で作ったのかさえ分かっていない



⬅ドール領内の中央広場。『体験版』の舞台にもなった。時刻のせいか暗い空が印象的

強力な軍事力を持つ国家？ドール公国に攻め込んだ

ガルバディア
GALBADIA



➡北部は山地であり海に囲まれたバラムは天然の要塞といえる。他国からの干渉も少なく平和な国のようだ



ガルバディアの機動兵器。ガルバディアは軍事国家と考えられるが、そのテクノロジーはやはり他の国家よりも進んでいるのだろう



⬇海に囲まれた島国であるバラムには基本的に港町が多い。一級のリゾート地という設定があるのだろうか？

肥沃な海に囲まれた平和な時代を過ごす

バラム公国
BALAMB



⬅バラム領内。石造りの建築物が多く、青い空と相まってかなりさわやかな雰囲気の景色が続く

軍事の鍵を握るガーデン

国家間の紛争、勢力争いにおいて、最後の手段であると同時に最も有効なカードが「軍事力の行使」である。広義で解釈すれば、戦争さえも一種の国家外交なのである。FFシリーズにおいても古くから国家間の争いが、物語のバックボーンとして、あるいはメインストリームとして描かれてきた。あのケフカ（FFⅥ）も国家元首であったし、FFⅦでは国家間の紛争ではなかったが、圧倒的な支配力を持った企業＝国家「神羅カンパニー」の姿が描かれた。

今回の「FFⅧ」においても、既に複数の国家が紹介され、『体験版』ではドール公国に侵入するガルバディアという紛争が描かれていた。特徴的なことは、外交の切り札・軍事がガーデンという組織に牛耳られていることだろう。エリート兵士を養成し、各国軍にOBを送り出しているガーデンだが、OBは各国軍の要職に就き、ガーデン自身も精鋭部隊「SeeD」を保有し、必要に応じて各紛争に派遣しているという。これは、ガーデン自身が各国政府を動かせるという事実に他ならない。

ドール公国

神聖ドール帝国の末裔。古い国家の流れを汲むだけに、いろいろといわくがありそうだ。公国制を敷いていると言うことから、国王あるいは大公によって統治されていると考えられる。かの体験版で登場した電波塔もドール領内にある。ガルバディアの急襲を受けたわけだが、ここまでガルバディアとドール公国の関係がどのようなものだったかは語られていない。

ガルバディア

ドール公国領内にある電波塔狙って攻め込んだ国。目的は不明だが、『体験版』では電波塔は起動しており、目的は達したとみていいのではないだろうか？その目的は不明であるが、国家の形態、所在地なども不明のままである。奇襲とはいえ、あっという間にドール公国軍を一蹴したところから、ある程度以上の軍事力を有する国家であると想像できる。

バラム公国

ドール公国と同じく、かつては神聖ドール帝国の領土であった。しかし、動乱の時代に独立、現在に至っている。ドール本土から海をはさんでいるため、独立が成し遂げやすかったと考えられる。海に囲まれた島国であり、海産物などが豊かで経済的には潤っている。気候は比較的温暖で緑も多く、非常に住み易い国だと言えそうだ。また、曲線を主体とした彩り鮮やかな建築様式が特徴であり、景観を重視して高い建築物はほとんど存在しない。

BARAM GARDEN



➡バラム郊外にあるバラムガーデン。この建物だけで一つの基地のように見える。しかし中はしっかり学校の雰囲気

各国に点在するガーデンのひとつ
バラムガーデン



⬆世界中に「ガーデン＝最強の兵士養成学校」というイメージは定着しているようだ

全世界の軍事力を陰から掌握する超国家機関
ガーデン
GARDEN





⬆ガーデン内には基本的に学校にある施設はすべてあると考えていい。画面は保健室のようだ

⬅食堂。ゼルのセリフにそっぽを向く二人。リノアが腹を抱えているのがわかる

世界最強のガーデン直属精鋭部隊
SeeD





➡SeeDの名前はそれこそ畏怖の対象として広く知られているようだ。一方で実態を知っている人間は少ないのだろう

Traffics 交通機関（こうつうきかん）

FFの世界では、主人公の移動手段としてだけではなく、飛空挺を代表とする数々の交通機関が登場してきた。「FF7」における列車・神羅百式などはその顕著な例と言えるだろう。今回も、未だ飛空挺の発表はないが、バラム領内を走る列車、スコールたちが使用した強襲上陸艇などが存在を明らかにしている。また、チョコボも登場が判明している。今までのように乗り物として登場するかどうか興味深いところだ。



高速上陸艇



列車



チョコボ

ガーデン

各国政府とは関係がない私設の兵士養成学校。学校自体は各国に存在しているが、超国家組織と言える。全寮制で入学試験合格者の生活費、学費などは全てガーデンが負担する。一方で、卒業生の進路として生徒の希望は無視され、ガーデンと各国政府の交渉によって決定されることになる。ガーデン卒業生は優秀な軍人として評価されており、生活費、学費を負担してもお釣りが来る価格で契約が為されるのだろう。多くの卒業生は、各国軍の幹部、あるいは精鋭部隊に配属されており、教育部隊に配属されるものもいる。言い換えれば、世界中の軍隊のほとんどに幹部としてガーデンOBが存在することになり、ガーデンが軍事力の全てを握っていると解釈できる。つまり、政治的な最終カードはガーデンの手中にあるということである。

SeeD

ガーデン卒業生の中でも特に優秀な者だけを選抜して組織されているガーデン直属の傭兵部隊。その構成員の能力は一般のガーデン卒業生の倍以上と言われ、高度な魔法訓練も施されている。ガーデンはクライアント（国家、個人を問わない）の要請に応じて、必要と認めた場合にSeeDを派遣する。その内容は通常の戦争から暴動鎮圧から、要人警護まで、軍事力を行使するものであれば内容を問わない。また、『体験版』であったように、実際の紛争にガーデンの生徒を派遣し、それを「試験」とするような暴挙も行われているようである。

電波塔

ドール公国のはずれ（？）に存在する塔。完全に機械化された塔だが、長い間使われておらず、その建造目的などもおぼろげになってきているようだ。ドール公国は神聖ドール帝国の直系とも言える古い国家であるため、そのような謎に包まれたものが存在すると考えられる。『体験版』ではガルバディアがこの電波塔を狙って襲来した。どうやら、目的はドール公国そのものではなく、この電波塔にあったようであり、その中で電波塔は長い沈黙を破って起動している。果たして誰が何のために作ったのか。そして、それを奪おうとしたガルバディアの真意は？

交通手段

現在この世界の国家間を定期的に結ぶ交通機関の存在は確認されていない。しかし、バラム公国内を走る鉄道、『体験版』でスコールたちが使用した上陸艇の存在などから、国家間に定期的な船便が存在しても全くおかしくない。むしろ、ない方が不自然である。また、そのテクノロジーレベルを推察すれば、飛空挺の存在も容易に想像できるところである。

SYSTEM

戦術（せんじゅつ）

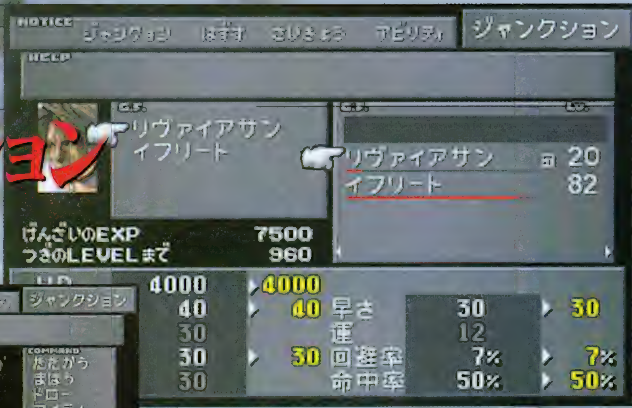
ジョブチェンジ、アビリティ、マテリア…FFはいつもその戦略・戦術において斬新なシステムを提供してきた。そして、今回、新たなシステムが生まれる。「ジャンクション」である。

「ジャンクション」で見えるキャラクターメイクの戦術性

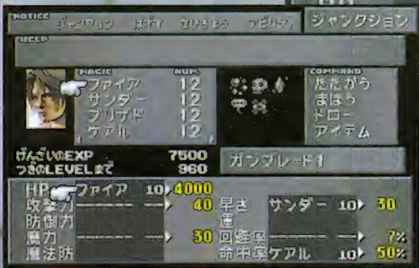
JUNCTION

アビリティ、マテリアがさらに進化した

ジャンクション



➡G.F.をジャンクションしているところ。まずはここから全てが始まることになる。G.F.の隣の数値、下のラインは何を表わしているのか



⬅魔法をジャンクションしているところ。魔法は「何個ジャンクションするか」決定できる。もちろん、個数が多いほどその効果は上がる



➡ガンブレードを振りかざして攻撃するスコール。左下のゲージに合わせてボタンを押せば与えるダメージが倍増する

⬇ガーデン専用武器・ガンブレード。使用するには特殊な技能が必要とされるのだろうか？

GUN BLADE

スコールが持つ特殊武器
引き金を持った剣

ガンブレード





⬅ストックした魔法は後の戦闘で使用するだけではなく、ジャンクションの材料にもなる

⬇最初はドローから始めないと魔法を使用することが出来ない。「まずはドローから」が合言葉になりそうだ

⬇高度な魔法、レアな魔法はドローに失敗することもある。キャラのレベルが上がれば成功率も上がるのだろうか？





DOROH

魔法はまずドローする
ジャンクションにも役立つ

ドロー



⬆ドローした魔法をその場で使用するか、ストックするかによって戦略が変わってくる



⬇ドローケアル。場合によっては複数個の魔法をドローできる場合もある

アビリティを超えるシステム

FFのシステムは常に新たなものを生み出しながら一定の方向に進化してきた。転職による自由なキャラの成長、そして、アビリティによる自在なキャラメイキング。前作「FFⅦ」では、マテリアという形でアビリティなどの特殊能力をキャラクターから切り離され、キャラクターの特性と能力に違和感が出ないようになった。そして、最新作では新たなシステム「ジャンクション」が生み出されようとしている。

ジャンクション

端的に言えば、「武器・防具などの物質以外のものを装備するシステム」。例えば、召喚獣の新しい形態であるガーディアンフォースもジャンクションによって装備することになる。これによって、もともと個性を持ったキャラクターに対して、GF、魔法、アビリティを自在に組み合わせて装備できるようになる。また、このジャンクションシステムのもとでは、魔法を装備することもできる。これは、従来の「魔法が使用出来るようになる」という意味ではなく（このコマンドを追加するアビリティは別に存在する）、例えば防御力にプロテスを装備すれば物理防御力が上がる、ファイアを装備すればファイア系魔法に対する防御力が上がるといった効果を発揮する。これによってドローした魔法の使い道が飛躍的に増加し、キャラクターメイキングによる戦略性は高まると言える。

ドロー

万物の構成要素を抽出する行為。「FFⅧ」の世界ではあらゆるものに含まれており、その要素を抽出することによって、魔法として利用可能になる。ゆえに、「魔法を使う能力」となり、魔法は使用する前にまずドローすることが必要不可欠になる。また、中には高度な魔法、レアな魔法も存在し、高度あるいはレアであればあるほどドローの成功率は低くなる。ドローした魔法は結晶のような形でストックすることが出来、後の戦闘で使用、あるいはジャンクションすることになる。また、ドローしたターンでそのまま敵に向かってその魔法を放つことも可能。

ガンブレード

通常の剣に引き金がついた特殊な武器。敵に攻撃が当たるインパクトの瞬間に引き金を引けば、その攻撃力が倍増する。現在、主人公であるスコールが装備していることが判明しているが、同じくサイファーも持っているようだ。格闘家タイプであるゼルは装備していない。刃の部分にグリフォンのようなエングレーブがある。ガンの柄からは想像がつかないほど、巨大だ。

ACTIVE TIME BATTLE

FFの伝統といえる独自のバトルシステム

ATB





⬆ウインドウが出ている間はATBバーの進行は止まっていた『体験版』。コンフィグできるのだろうか?
⬅画面右下がATBバー。一杯になると黄色く光って攻撃可能になる。ちなみに一杯になったままコマンド入力をキャンセルしておくことも出来る



FFⅧはPDA対応?

『FFⅧ』がPDA対応という驚くべき事実が発表された。本誌編集・小島はFFRの中でその可能性を示唆していたが…。しかし、果たしてどのような形で対応するかは不明。もしやG.F.を携帯して対戦させるとか…?

HISSASTU WAZA

ランダムで発生する最強の攻撃

必殺技





⬇ゼルの必殺技・メテオバレット。ゼルらしい肉弾攻撃である



⬆連続剣では、コマンド入力に成功すると「追加攻撃」が発生。攻撃力は絶大だが、必殺技コマンドはランダム
➡スコールの必殺技連続剣。ヒットポイントが少ないときの方が発生率が高いようだ





GURDIAN FORCE

ジャンクションシステムの鍵を握る

G.F.



G.F.

ガーディアン・フォース。従来は召喚獣と呼ばれていたが、「FFⅧ」ではその姿・概念が大きく変更され、「GF」となった。召喚という魔法コマンドで呼び出されるのではなく、GFという個別のコマンドで呼び出すことが出来る。また、GFはヒットポイントが設定されており、キャラクター同様成長していく。それによって攻撃力、ヒットポイントが増すようだ。成長に伴って様々なアビリティを覚えていき、それがジャンクションシステムの核になる。つまり、各キャラクターは、まずGFを装備して、成長させ様々なアビリティを得ていくのである。ちなみに、どのようにしてGFを入手するのか、GFのヒットポイントがゼロになった場合どうなるのか、など詳細は未だ謎に包まれている。現在存在が確認されているGFは2体、リヴァイアサンとイフリートである。

ATB

アクティブタイムバトル。「FFⅣ」で初登場した戦闘システム。各キャラクター、モンスターの「素早さ」をもとにリアルタイムで攻撃順が決まる。以降、FFシリーズの定番システムとなり現在に至っている。コンフィグによって「ウインドウが開いている間は時間を止める」「常に時間は流れている」のどちらかを選択できる。「FFⅧ」でも採用が決定されているが、『体験版』では「ウィンドウが開いている間は時間が止まる」設定になっていた。ドローによってウィンドウ数が増加したための措置とも考えられるが、カスタマイズできるのかどうか、気になるポイントである。

必殺技

戦闘中にランダムで出現するコマンド。通常の「戦う」の右に↓が現れて使用可能になる。スコールの「連続剣」、ゼルの「メテオバレット」が『体験版』で確認されている。その性質上キャラクターの個性に合わせた固有のものと考えられるが、どのような過程で覚えていくのかは不明。また、「FFⅧ」のリミット技とちがい完全にランダムで出現するため、戦略的な意味合いは薄れる。ただ、ヒットポイントが低い状態では出やすいようだ。

PDA

プレイステーションのメモリーを利用した形態用端末。既に発売が決定しているが、対応ソフトなどの発表はまだ。従来のPS対応ソフトとの連動で幅広い遊びを提供するものになりそう。今回、「FFⅧ」がそのPDA対応ソフトであることが判明した。現状のまま推移すれば、PDA対応ソフトの第一弾と言うことになる。

FINAL FANTASY EIGHT SYSTEM


「起業・独立・事業拡大」のキッカケ“発見”マガジン
平成9年10月13日第3種郵便物認可
1998年7月1日発行・第2巻7号（毎月1回1日発行）通巻16号
ENTREPRENEUR JAPAN
米国アントレプレナー誌提携
RECRUIT
アントレ
自宅をオフィスにする
小さい資本でひと儲け
大手のノウハウで独立する
ショップ経営
会社をつくる
会社を辞めずに商売する
ベンチャー
資金を借りる
共同経営できる仲間を探す
人脈とコネを広げる
“やる時はやるよ”って言うけど、
俺の“やる時”って、いつ？
いまどきの
資金調達大作戦
その気持から、あなたのアントレが始まる。
『アントレ』は、起業・独立予備軍、ベンチャー企業経営者の様々な情報やメッセージを掲載し、次のビジネスを掘り起こすための情報誌です。情報をきっかけに、「自分でも会社がつくれるだろうか」「自宅を仕事場にできないか」「誰もやってない儲け話はないか」「自分の店を持つにはどうしたらいいだろう」「一回きりの人生、このへんで勝負にでたい」「ビジネスの枠を広げたい」「他業界の人とコネクションをつくりたい」そんな、あなたの中の『アントレ』を掘り起こしてください。
載せて見つける！読んで見つける！
「起業・独立・事業拡大」のキッカケ“発見”マガジン
ENTREPRENEUR JAPAN 米国アントレプレナー誌提携
アントレ
毎月27日発売／定価500円（税込）※全国の書店・コンビニエンス等でお買い求めください

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

じゅげむのメタルギアソリッドを10倍楽しく遊ぶ秘術

この秋の話題作『メタルギアソリッド』が発売されて1ヶ月。そろそろクリアした人も多いことだろう。そこで、今回はそんな人にも楽しんでもらえるテクニック集や、お役立ちコラムをお届け。まだまだ『メタル』奥が深いぞ!



Cinematicism

『メタルギアソリッド』に見られる映画的な演出や手法、
印象的なセリフなどについて探ってみる。

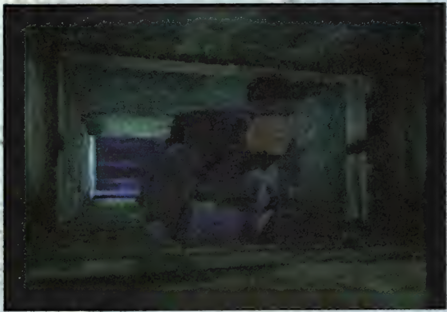
映画的手法

『メタルギア』をプレイしていると「あれっ？」と思わされるシーンに時々遭遇する。たとえば冒頭のエレベーターのシーン。エレベーターの中でタイトルの出るあたりの演出は映画「スピード」に通じるものがある。ついでに言ってしまえば、春の東京ゲームショウの時に公開されていた体験版では、ここで流れる音楽も、近いイメージのものが使用されていたのを記憶されている方もいるかもしれない。また、ヘリポートからホフクで通気口に潜入するシーンは、同じく映画「ミッション・インポッシブル」のようだ。小島監督の映画好きは、こんなところからもうかがい知ることができる。



もうおなじみのタイトル画面。見覚えのあった方も多いことだろう。

カメラアングルだけではない。監督自身も語られていることだけれど、たとえば対サイコマンティス戦。とどめの一発をくらうとマンティスは大きく飛ばされて倒れるが、このシーンでは映画でいう高速度撮影が使用され、普通に撮った場合よりもゆっくりとしたモーションでシーンが進む。あるいは銃器の音。実際には、もっと乾いた高い音が出る場合が多いが、それでは迫力に欠ける。我々が映画やテレビで聞いているあの音や映像が本物よりも迫力を重視して作られているのと同じように『メタルギア』の中でもまた、架空のリアリティが採用されている。これも映画的演出手法の一環ということができるだろう。



換気口潜入のシーンは『ミッション・インポッシブル』のようだ。

メタルギア的語録

多くの小島監督作品と同じように、この「メタルギアソリッド」でも数多くの名セリフを聞くことができる。名セリフは、それを聞いただけでシーンが脳裏に浮かび上がってくるものだ。あなたにとっての名セリフは、この中に含まれているだろうか？

「生きて帰れたら、私を調べていいわ」(ナオミ)



スネークいわく「夢のある話」。彼に任務を達成させるための話術なのだろうか。それとも…？

「どんな小国でも核武装可能な時代になった」(ベイカー)



核軍縮であふれ出した廃棄核物質や核技術者。ある程度の資金を出せば、どの国もが核兵器を持てると彼は語る。架空の物語ではあるが、最近の世界情勢を見ても、夢物語といえない重さを持つ言葉だ。

「現実に直面すれば幻滅するものだ」(スネーク)



伝説の英雄と呼ばれてはいても、彼もひとりの人間。過大な夢を抱きすぎれば、現実とのギャップに幻滅することになる。

「英雄もヒロインもいない。負ければただの犬死にだ」(スネーク)



戦場で多くの人の死を見てきた男だからこそ言える、重い一言。ヒーローもヒロインも、最後まで生き延びなければならないのだ。必ず。

「ヒデオ」(画面)



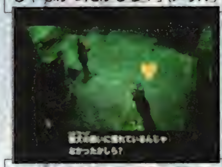
サイコ・マンティスの超能力「ブラックアウト」で画面が暗転したときに表示される。よく見ると「ビデオ」ではなく「ヒデオ」。もちろん、小島ヒデオ監督のお遊び。

「未来を変えていく勇気があれば十分だ」(スネーク)



「予知能力なんていらない」という彼。未来は知るものではなく、自分の力で変えていくものなのだ。

「狼犬の扱いに慣れているんじゃなかったかしら？」(メリル)



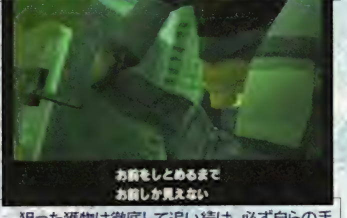
狼犬に襲われながらメリルのもとにたどりついたスネークに向けられたキツイお言葉。マッシャー(犬ぞり)使いの面目まるつぶれ。

「生き延びて。そして、人を好きになって」(メリル)



スナイパーウルフに撃たれ重傷を負ったメリルのセリフ。「他人の人生に関われば自分を守れなくなる」というスネークへの、命をかけたメッセージでもある。

「お前をしとめるまで、お前しか見えない」(スナイパーウルフ)



狙った獲物は徹底して追い続け、必ず自らの手で仕留めるというウルフ。時には相手に恋愛感情すら抱くという彼女のこの言葉は、そのまま死の宣告でもある。

「火葬も済んだようだ」(スネーク)



リキッドの操るハインドDとの死闘の末、これを撃破したスネークのセリフ。はたして本当に、リキッドは死んだのだろうか…

LINK

ここでは、小島監督の作品どうしの関連に迫ってみることにしよう。
意外な接点が明らかになるかもしれない。

先月も少し触れているが、小島監督の手による作品はどれも、同じ時間軸上にあるようだ。今回はもう少し深く、これらの作品について検証していくことにしよう。

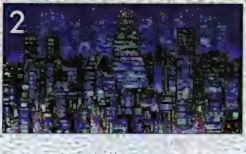
まず『メタルギア』シリーズ。これはいうまでもなく、主人公ソリッド・スネークによる潜入任務という点で同じ世界での物語であることが容易に理解できる。最初の『メタルギア』では事件の首謀者がFOXHOUND部隊を指揮するビッグ・ボスであり、続編の『ソリッド・スネーク』では、そのビッグボスとの直接対決があった。今回『ソリッド』ではビッグボスは遺体として冷凍保存されており、叛乱を起こしたFOXHOUND部隊は彼の遺体の引き渡しを要求している。

次に『スナッチャー』を見てみよう。当時一世を風靡し、小島秀夫の名を世に知らしめたこの作品にも「メタルギア」の名が登場する。主人公ギリアン・シードをサポートするロボット「メタルギアmk.2」のフォルムは「20世紀後半に世界を震撼させた、あのメタルギア」をモチーフに作られたと作中でも語られている。地球上では研究所の事故により大規模なバイオ・ハザードが発生。人類の○○が死滅してから半世紀後ということから『メタルギアソリッド』よりもかなり未来の話であろうことが予測できる。

『ポリスノーツ』は『メタルギアソリッド』と『スナッチャー』の中間に位置する時代設定になっているようだ。この作品の中に登場するスペースコロニー「Beyond」には多くの人々が暮らしているが、彼らの生活を守るために結成された警察組織B.P.D(Beyond Police Department)のメンバーとして、『メタルギアソリッド』にも登場しているメリル・シルバーバーグが出演している。このことから、この作品の時代設定は『メタルギアソリッド』からそう遠くない未来ということができそうだ。

直接世界がつながっているわけではないが『ときめきメモリアル ドラマシリーズ』の中で、映画館にデートに行くと『ポリスノーツ』や『メタルギアソリッド』が上映されていたりする。また『ソリッド』の中でオタコンの部屋には『ポリスノーツ』のポスターがあるし、回想シーンの中でもジャパニメーションとして登場する。こうした方面からのリンクも、わかって見ていると楽しいものだ。







1 メタルギア mk2 『スナッチャー』の主人公ギリアンをサポートするナビゲーター「メタル」は、初代メタルギア(TX-55)のフォルムを元に製作されている。もちろん核発射能力はない。

2 ネオコウベシティ 『スナッチャー』の舞台となるネオコウベシティは、第3次世界大戦により壊滅した神戸の上に築かれた、経済特区として日本からも独立した存在として語られている。アーケードゲーム『スピードキング』の舞台でもある。

3 メリル 『ポリスノーツ』に登場するメリルは『メタルギアソリッド』の頃に比べるとかなり眼光鋭い感じになっている。でも、彼女の年齢を考えると…？

小島作品ゲーム内年表

年	出来事	作品
199X.	OUTER HEAVEN崩壊	(メタルギア)
199X.	ザンジバーランド騒乱、ビッグ・ボス死亡	(メタルギア・ソリッドスネーク)
1991.06.06	ロシア・チェルノートン研究所で爆発事故「ルシファーα」流出によるバイオハザードで世界人類の半数が死滅	
2005.	第3時世界大戦勃発	(スナッチャー)
2006.	第3時世界大戦終結	
20XX.	FOXHOUND蜂起	(メタルギア・ソリッド)
2010.	ビヨンドコースト完成。第1次移住開始	(ポリスノーツ)
2011.	POLICENAUTS選抜と訓練開始	(ポリスノーツ)
2013.	ユーリー事故によりジョナサン・イングラム行方不明に	(ポリスノーツ)
2033.	BCP、EMPSを試験導入	
2035.	BCP、EMPSを本格導入開始	
2037.	ジョナサン救出	(ポリスノーツ)
2040.	ビヨンド生誕30周年	
2040.04	対スナッチャー組織JUNKER発足	(スナッチャー)
2042.08	JUNKER、特殊警察として分岐、政府諜報部の直属組織となる	(スナッチャー)
2042.12	ギリアン・シードJUNKERに配属	(スナッチャー)

迷っても大丈夫!!
『メタルギアソリッド』攻略チャート

搬入ドック
- RATIONは3つ
- フォークリフトの影は巡回の死角

ヘリポート
- 監視カメラはCHAFFGRANADEで攪乱

戦車格納庫 B1F 独房
- DARPA局長救出

B2F 武器庫
- C4爆弾で壁を破壊

オセロット戦
- 立ち止まり、レーザーサイトで狙う

戦車格納庫
- メリルに通信
- 上のフロアでMINE DETECTORを入手

運搬口
- タバコかサーマルゴーグルで赤外線網を突破

雪原
- MINE DETECTORで地雷原突破
- 戦車戦はGRANADE主体、電子機器はCHAFFGRANADEで攪乱できる

核保存棟 1F
- 上のフロアのエレベータへ
- 武器使用不可

To be continued…

TECHNIQUE

通常のプレイでは気づきにくいテクニックをまとめて紹介。
一度クリアした人も、もう一度遊んでみたくなる、かも!?

メイ・リンのいらだち

通信機でメイ・リンを呼び出し、セーブしないを選び続けると、3度目に怒りだし、4度目で顔がひきつる。以後、3回ごとにあかんべーをされる。





マインスイーパー

地雷原のクレイモア地雷は、ホフク前進で進むと爆発しない。また、この状態で地雷を回収し、装備に加えることも可能。

戦車に轢かれてしまう人へ

戦車戦で、グレネードやクレイモア地雷などを使用して戦車のキャタピラを破壊することができる。キャタピラの壊れた戦車は移動速度が低下する。

さすらいのトラック野郎

トラックの荷台で段ボールをかぶっていると7秒後にデモが始まり、段ボールに書かれた場所まで運ばれる。

Watch your behind!!

C4爆弾は、敵の背中にセットし、爆発させることができる。

メリル着替え中

女子トイレでメリルと合流する際、スネークがトイレに入ってから5秒以内にイベントがスタートした場合、メリルは下着姿。



華麗なるVR野郎

VRモードは各10面。1つのモードをクリアすると新たなモードが登場する。順に「VR訓練モード」「タイムアタックモード」「シューティングモード」「サバイバルモード」で、サバイバルモードをクリアすると開発者による「テクニカルデモンストレーション」が見られるようになる。

報復措置

メリルと行動を共にしているとき、彼女を攻撃すると怒って平手打ちされる。狼犬のいるところでは、犬をけしかけてくる。

オタコン絶叫!

オタコン研究室での忍者戦中、オタコンの隠れているロッカーを叩くと悲鳴を上げる。

クセになりそう

オセロットの拷問を5ラウンド（独房に戻されるまでが1ラウンド）耐えると、銃の弾数など消耗品がフル装備となる。

みつめあう二人

メリルと行動を共にしているとき、主観モードで見つめていると顔を赤くして照れる。



間違い探し

クリアしたデータをロードすると2周目が始まる。この時、スネークの立ち上がるのが後ろ向きになっている（1周目は正面）。

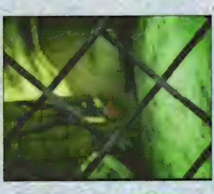
弾丸超特急

独房の監視兵は、スネーク脱出時に気絶も死亡もしなかった場合、腹を下してトイレに駆け込む。この時、トイレの扉をノックすると悲鳴を上げる。

メリル七態

換気ダクトから独房のメリルをのぞくシーンで、一度ダクトから抜けてから入り直すと、メリルの動作が以下のように変化する。

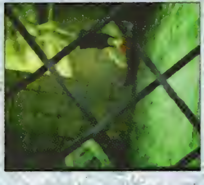
1：腹筋
2：片手腕立て



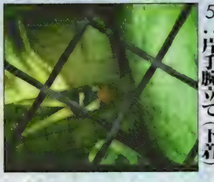
3：ストレッチ



4：腹筋（下着）



5：片手腕立て（下着）



6：ストレッチ（下着）



7以降：腹筋

本末転倒

メリル狙撃後、彼女を攻撃すると通信が入り、キャンベルらのメンバーから非難される。

わたしも名カメラマン

ゲーム中、カメラを手に入れ装備すると、好きなシーンで写真を撮ることができる。写真はメモリカードに保存され、1枚で2ブロックを使用する。このデータの入ったメモリカードがささっていると、メニューの「スペシャル」にアルバムモードが追加され、写真に名前をつけたり色を変更できたりする。

夫婦喧嘩は…

洞窟でメリルを殴り、段ボールをかぶっていると狼犬にオシッコをかけられる。以後この段ボールは狼犬の臭いがつき、これを使うと犬に襲われなくなる。

I LOVE KONAMI

サイコマンティスにスネークの性格を読まれる時、メモリカードにコナミの他のゲームデータが保存されていると「コナミのゲームが好きなようだな」というセリフが入る。

恐怖の報酬

ゲームクリア後に称号が与えられるが、これは敵に見つかった回数や殺した数、クリアタイムなどを総合的に評価して決定される。

Rank.1 **フォックス**
- 発見された回数 4回以下
- 殺した人数 25人以下
- レーション 1個以下
- コンティニュー 0回
- ゲーム時間 3時間以内

Rank.2 **ビッグボス**
- フォックス かつ レーダーオフ

Rank.3 **ファルコン**
- ゲーム時間 2時間30分以内

Rank.4 **ジョーズ**
- 殺した人数 250人以上

Rank.5 **ピッグ**
- レーション 130個以上

Rank.6 **ヒポポタマス**
- セーブ回数 80個以上

Rank.7 **タートル**
- ゲーム時間 18時間以上

Rank.8 **チキン**
- ピッグ かつ ヒポポタマス かつ タートル

Rank.9 **レオパルド**
Rank.10 **グリズリー**
Rank.11 **ジャッカル**
Rank.12 **タランチュラ**
Rank.13 **ガゼル**

計算式　x = 見つけられた回数
y = (x*10) / (殺した人数-25)
(殺した人数-25) が0またな負の場合にはy=100とする

	0<y<4	4<y<8	8<y<16	16<y<20	30<y
0<x<30	レオパルド	レオパルド	ジャッカル	タランチュラ	タランチュラ
30<x<55	グリズリー	ジャッカル	ジャッカル	ジャッカル	ガゼル
55<x	グリズリー	グリズリー	ジャッカル	ガゼル	ガゼル

迷っても大丈夫!!
『メタルギアソリッド』攻略チャート2

核保存棟 B1F
- NIKITAミサイル入手

核保存棟 B2F
- NIKITAミサイルで電源破壊(マップ左上)
- オタコンとの出会い
- 忍者戦は素手で

核保存棟 B1F
- メリルと再会
- 所長室へ

所長室
- サイコマンティス戦
- ヒントはキャンベルとの通信を繰り返すことで入手可能

地下通路
- 地雷原はホフクでもOK

戦車格納庫棟 B2F
- PSG1を入手

地下通路
- スナイパーウルフ戦
- 核保存棟B1FでDIAZEPAMを入手しておくこと

医療室
- ホフク状態でケチャップ使用

通信棟A棟
- はてしなく上り
- ゲノム兵は相手にせず、CHAFFとSTUN GRANADEで撹乱しながら

通信棟屋上
- ハインドD戦
- STINGERミサイルを入手
- 中央の給水塔を遮蔽にして戦うといい

To be continued…

GOODS

『メタルギアソリッド』関連グッズをまとめてご紹介。
レアな逸品からお手頃なものまで内容もさまざまだ。グッズに目のない物欲クン要チェック!





METAL GEAR SOLID
ZIPPO(CP1085)
¥12,000-

シリアルNo入り限定1000個のZippoライター。メタルギアのロゴをあしらったレリーフのついたライターとキーホルダーをセットし、特製BOXに収納されている。



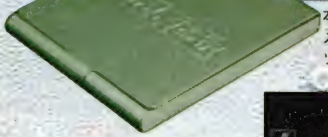
METAL GEAR SOLID CAP(CP1133)
FOX HOUND CAP(CP1134)
各¥2,500-

前面に、それぞれメタルギアのロゴとFOXHOUNDのマークの刺繍が入ったキャップシリーズ。綿100%のフリーサイズ。



PINS COLLECTION
"METAL GEAR SOLID"
(CP1136)¥500-

メタルギアのロゴのピンズ。畜光塗料を使用し、暗いところで発光する。



METAL GEAR SOLID
CIGARETTE CASE(CP1120)
¥1,000-

本体はアルミ製。エンボス加工でメタルギアのロゴの入ったシガレットケース。



METAL GEAR SOLID
CALENDER(CP1135)
¥2,000-

メタルギアのメインデザイナー新川洋司氏のイラスト6点を収録した大判のカレンダー。表紙はロゴを箔押し。B2サイズ。



PRESENT 小島監督サイン入りポスター 2名様

1000枚限定で発売されるメタル仕様のポスターに、小島監督の直筆サインを入れて2名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、このページの感想を添えて、じゅげむ編集部「メタルギアポスタープレゼント」係まで。〆切は10月末日の消印まで有効です。
なお、このポスターは9月26日からコナミ直営CPショップ「こなみるく」でも発売。テレカのセットも登場するので、興味のある方はお近くのこなみるくまで。

シリーズ最新作ついに登場

ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド

●ゲームボーイ全機種対応●エニックス●RPG●4900円●発売中

モンスターのいる暮らし

主人公テリーはひょんなことからタイジュの国で、モンスターマスターとして「星降りの夜の大会」で優勝しなければならなくなる。入るたびにMAPが変わる異世界へと繋がる旅の扉に入り、様々なモンスターを仲間にし、育て上げ、姉ミレーユを探し出すために冒険を続ける。

過去の『ドラクエ』シリーズのセンテンスがちりばめられたシステムとストーリー、そしてモンスター育成を軸とした新要素、さらにゲームボーイならではの通信機能が加わった最新作は、今までの『ドラクエ』ファンはもちろん、新しい『ドラクエ』ファンを獲得できる作品となって、発売された。

PLAY BACK

ドラゴンクエストとモンスターズ

世界を闇にするハズの魔物たちが、いつから仲間となり旅をしたのか？まずはシリーズを振り返ろう

ドラゴンクエストIV ～導かれし者たち～

●ファミコン●90年2月11日発売

シリーズで初めてモンスターと共に旅をするのは『ドラクエIV』でのことである。全5章のストーリーの中で、第1章に登場する、ホイミスライム「ホイミン」と、第5章登場、りゅうのこども「ドラン」の2匹。どちらもNPC（ノンプレイヤーキャラクター）で、旅は共にするものの、戦闘は独自の判断、レベルアップしない、装備できない、道具を持てない…完全にお助けキャラであった。しかし、特にホイミンはかなり印象に残るキャラで、その人気が『V』の企画に影響を与えたという。ちなみに小誌連載中、小林真文先生の「あの方とワタシ」第1回のあの方はホイミンである。



⬇人間になりたい「ホイミン」と戦士ライアンが出会った古井戸の底

⬆ストーリー終盤で仲間になる「ドラン」。案外覚えてない人が多い

ドラゴンクエストV ～天空の花嫁～

●スーパーファミコン●92年9月27日発売

初めて主人公に勇者以外の職が設定された。それが「モンスターつかい」である。前項でも話したが、ドラクエシリーズでは、基本的に前作で好評だったものを引き続き採用する。という法則がある。それがこの様な形となり、親子2代に渡る壮大なストーリーに加え、モンスターを仲間にするという楽しみが増えた。仲間になる方法は『モンスターズ』と同じく、戦闘後「なんと○○○が　おきあがり　なかまに　なりたそうに　こちらをみている」である。仲間にできる種族は42、それぞれ4匹まで。種属ごとに設定される最高レベルまでアップし、固有の特技（技・魔法）を覚え、武器や防具を装備できる。



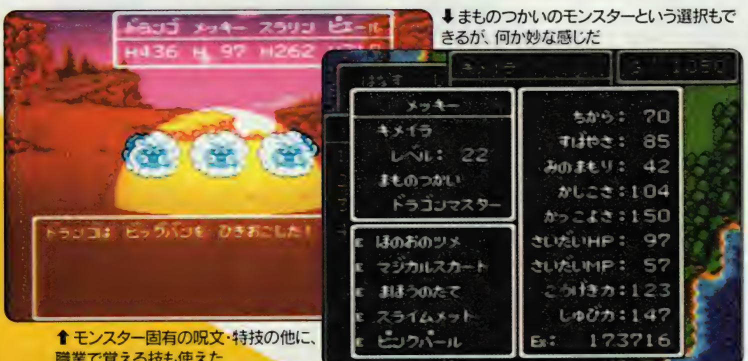
⬇モンスターには名前があり、同種2匹目以降の名前が楽しみだった

⬆『ドラクエモンスターズ』でも活躍、モンスターじいさんが初登場

ドラゴンクエストVI ～幻の大地～

●スーパーファミコン●95年12月9日発売

この『VI』では、『III』以来の「転職システム」が復活。全18職業の中に、モンスターを仲間にできる能力を持った「魔物使い」があり、モンスター集めの楽しさが引き続き採用された。仲間にできる種属は18で、後は『V』と同じくレベルアップ、特技を覚える、装備ができる。で、さらに面白いのが、職に就くことができるのである。どの職業もOKなので、頑張ればスライムの勇者、なんてのも育てることができた。またイベントで、バトルレックスの「ドランゴ」と、スライムの「ルーキー」も仲間になる。他では『モンスターズ』の「格闘場」に似た「スライム格闘場」という施設もできた。



⬇まものつかいのモンスターという選択もできるが、何か妙な感じだ

⬆モンスター固有の呪文・特技の他に、職業で覚える技も使えた

配合ができるまでのフローチャート



1.テリーの家のタンスから、わたぼうに誘われタイジュの国へ



2.モンスターじいさんに連れられて、王の間に



3.王様より、スライムの「スラぼう」を仲間にするように言われる



4.モンスター牧場にて「スラぼう」を仲間にする



5.さらに王様より、ホイミスライムの「ホイミン」を仲間にするよう言われる



6.たびだちのとびらに入り、最下層の「ホイミン」を倒し仲間にする
（モンスター格闘場、メダルおじさんの家に行けるようになる）



7.モンスター格闘場のGクラスに挑戦し、クリアする
（旅のアルバム図書館、バザーのお店、等に行けるようになる）



8.まちびとのとびら、まもりのとびらが開かれる
（それぞれクリアすると、ゴーレムとドラゴンが仲間になる）



9.モンスター格闘場のFクラスに挑戦し、クリアする
（星降りのほこら、タマゴ鑑定士のおねーさんの家に行けるようになる）



10.星降りのほこらに居るモンスターじいさんと話す

そして配合へ

モンスターと暮らす STEP1

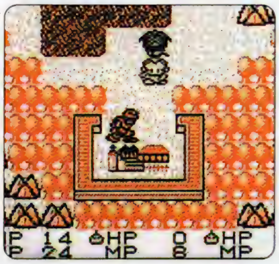
まずは仲間を増やそう

この『ドラクエモンスターズ』には、新旧合わせ200種類以上のモンスターが登場する。まずはストーリーに沿い、仲間モンスターを増やしていこう。序盤、イベントで仲間になるモンスターに加え、戦闘後、仲間になってくれたモンスターをバランスよく育て、星降りのほこらにいける様になるまでが第一段階。チャートをよく見て、次のステップ「配合」に挑もう。

さて、今までの『ドラクエ』シリーズを遊んだことのある人は、すでにお気づきだとは思うが、それぞれの旅のトビラから行く異世界の最下層で『ドラクエ』にまつわるモンスター名場面が登場することがある。たびだちのとびらでは「ホイミン」、まちびとのとびらではローラ姫とドラゴン、まもりのとびらでは城塞都市メルキドとゴーレム、その後もあのモンスターあの名場面が続々と。ダンジョンの曲が、そのシリーズの曲に変わるので、自分の記憶をたどってボスを予想してみよう。『ドラクエI』アレフガルドのフィールド曲である「荒野を行く」が流れた瞬間は、懐かしさと感動でトリ肌モノだ。



➡「まもののエサ」や「くんせいにく」等を与えると仲間にしやすい



➡メルキドの町を守るために作られた「ゴーレム」が侵入者を阻んだ



➡Iで登場の沼地の洞窟。ローラ姫が竜王の手により幽閉されていた

テリーとその姉ミレーユは『VI』で登場したキャラクター。知らないアナタに『VI』時代のプロフィールを紹介



テリー

世界一の剣を探す一匹狼の剣士。『モンスターズ』でのやんちゃな感じはなく、クールでストイックな印象である。主人公一向は、旅の途中ですれ違ったり、その噂を聞いたりするが、実際に仲間になるのはストーリーの後半からだった。

ミレーユ

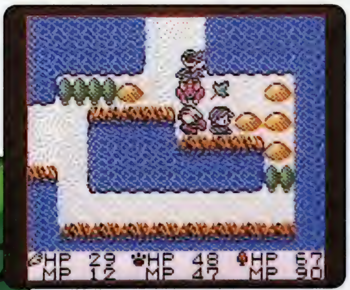
占い師グランマーズの元で手伝いをしながら、主人公たちを待っていた謎の女性。オープニングデモで登場する。ストーリー序盤から魔法が使える仲間として活躍する。テリーと兄弟であるエピソードが披露されるのは終盤になってから。



DQ NEWS1

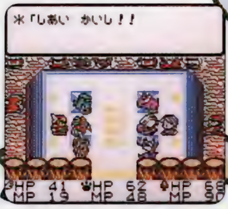
ゲームボーイ全機種に対応

ここでDQニュースです。10月21日に任天堂より発売が予定されている『ゲームボーイカラー』に、ドラクエシリーズの最新作である『DQモンスターズ』も対応しているとのこと。これで現在まで発売されているGB、スーパーGBと共に、全ての機種で『DQモンスターズ』が遊べることになりました。ここに掲載の画面は、開発用ツールで打ちだしたモノですがGBカラーの画面に近いものではあります。











モンスターと暮らすSTEP2

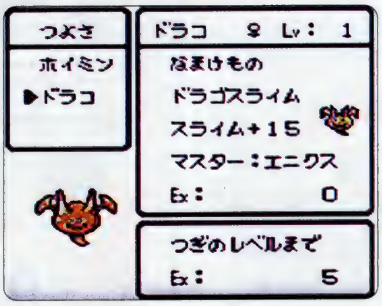
配合それは結婚の意

配合とは、モンスター同士を結婚させることである。当然、オスとメスでなければ成立しないが、どの種族でも配合することができる。タイジュの国下方にある星降りのほこらにて、モンスターじいさんの手によって配合してもらうと、タマゴが生まれ、それを「ふか」させることにより、新しいモンスターが誕生するのだ。配合でしか生まれない種族も存在するので、最強のモンスターマスターを目指すには、避けて通れない道といえるだろう。

配合は何回でもすることができ、モンスターのつよさを見る画面上で、配合回数表示を確認できる。系統名の後ろに「スライム＋1」「むし＋2」等で表示される。ちなみに野生のモンスターの場合は表示がない。



↑牧場にいるモンスターでも配合できるが、レベルが10以上必要だ



↑この様に＋で回数表示される。配合時の状況で数値が増える場合も

配合のメリット

1.親の能力が高ければ強い

生まれてくるモンスターのパラメータは、両親のパラメータ合計を基に決まる。なので、両親共にHPやMP、攻撃力、防御力等の能力が高いモンスターを選べば、生まれてきた時のレベルは1でも、即戦力として、十分役立つモンスターが生まれるワケだ。

2.成長の限界があがる

各種族には最初から決められた最高レベルがある。成長の限界に達した場合、モンスター名の横に★マークが表示されていれば、それ以上レベルは上がらない。だから同種族でも、配合して生まれたモンスターと、そうでないモンスターでは、配合した方が限界レベルが高いのだ。

3.親の呪文・特技を覚える

元々種族で覚える呪文・特技は決まっているが、配合した場合、両親が覚える呪文・特技も覚えていく。例えば、スライムとバブルスライムを配合し、スライムが生まれたならば、毒攻撃を覚えるスライムになるのである。「まさかスライムが毒を…」等と、後述する通信対戦等で役に立つ配合も出来る。

4.種族の特性が変わる

例えば炎に強く吹雪に弱いなど、モンスターの性質は種族ごとに決まっているが、それさえも配合によって変わることがある。呪文や特技に対する両親の性質を受け継ぐ場合があるからだ。例えば、炎に強いくさったしたい等が生まれる可能性があるのだ。

配合例

配合に法則があることに気が付いただろうか？基本的には、血統に選んだ系の新種族が生まれる。ということである。さらに同じ系同士で配合した場合は、血統に指定した種族になる。ということを覚えておこう。また、配合では作ることのできない種属も発見された。

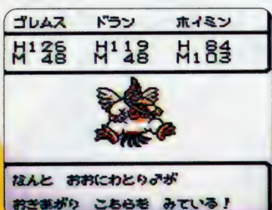
ピッキー×スライム系＝ドラキー
ラリホー・マホトラ・キアリー等を覚える

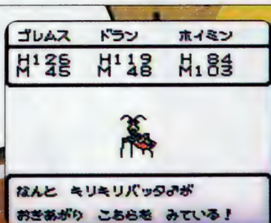
ゾンビ系×スライム系＝ゴースト
まぶしいひかり・なめまわし・くちをふさぐ等を覚える

ドラゴン系×スライム系＝ドラゴンキッズ
ひのいき・あまいいき・うけながし等を覚える

ドラゴン系×ピッキー＝コドラ
たいあたり・なかまをよぶ・すなけむり等を覚える

配合では生まれない種族
序盤に登場するこの2種族の他、スライム等も生まれない。まだまだいると思われる





現在までに確認されている9つの系統

この9系統以外にも、未知の系統があるという。冒険を繰り返し、見たことのないモンスターと出会ったら、仲間にできるよう頑張ってみよう。

系統	特性	モンスター名
スライム系	素早さが高い・戦闘援護系特技に強い	スライム・ホイミスライム・スライムナイト等
ドラゴン系	パラメータは高いが成長が遅い 炎や吹雪に強い	ドラゴン・ドラゴンキッズ・プテラノドン等
獣系	HPと攻撃力が高い パラメータを下げる特技に強い	アントベア・ファーラット・ストロングアニマル等
鳥系	素早さが高い・成長が早い・雷に強い	ドラキー・キメラ・ホークブリザード等
植物系	MPが高い マホトーン等封じる攻撃に強い	きりかぶおばけ・サボテンドール・はなまどう等
虫系	平均的なパラメータ・成長が早い 毒に強い	おおなめくじ・キャタピラー・はさみくわがた等
悪魔系	攻撃力が高い・攻撃呪文系に強い	ピクシー・グレムリン・アークデーモン等
ゾンビ系	平均的なパラメータ 眠り、混乱、毒、麻痺等に強い	くさったしたい・ゴースト・マミー等
物質系	守備力が高い・即死、吹雪系に強い	マドハンド・おどるほうせき・さまようよろい等





モンスターと暮らすSTEP3

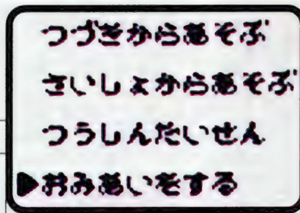
1度はしたい！お見合い 実践編

さて、最強モンスター育成に欠かせないこととして、配合の説明をしたが、さらに強くする方法がある。それが通信機能を使用した「お見合い」である。

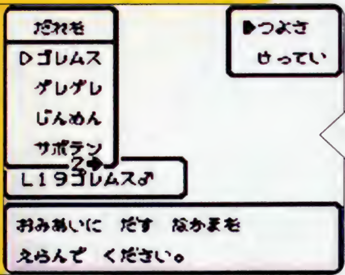
現実の世界では、1対3の割合で恋愛結婚派が多いと言われているが、結婚してしまうと、親戚付き合いなど当人たちだけでは済まない問題が山積み。そこで相手に感情移入してしまう前に、各種データによって、客観的かつ冷静な判断が下せるのが、お見合いのメリットである。…と別に見合い結婚を奨める企画ではなかったか。

とはいえ『ドラクエモンスターズ』でも、実は客観的データ（オス・メス以外）で判断が下される、それが性格である。いくらマスター同士がお見合いをさせたくても、相性が合わなければ成立しないのである。今のところ、下記の様な相性が発見されているが、性格自体も何種類あるかは未確認のため、まだまだ研究する余地がある。

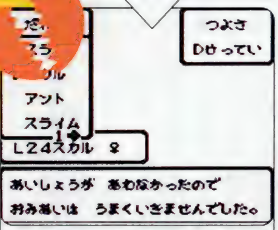
実録 初めてのおみあい



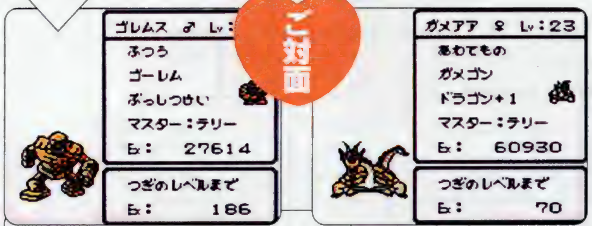
まずは互いに通信ケーブルを繋ぎ、おみあいをするを選ぶ



まずは互いに通信ケーブルを繋ぎ、おみあいをするを選ぶ



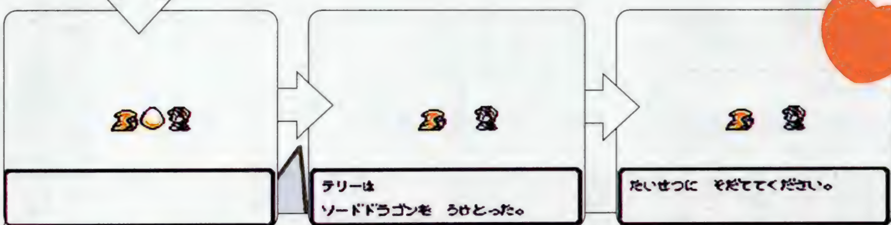
相性が合わなければ不成立、相手の顔も知らないまま。何となく屈辱的



成立すると、相手のデータを見ることができる。気に入らなければこの段階でもキャンセルOK



ともにOKしたならば、見合いババアならぬモンスターじいさんの媒酌によりめでたく成婚



新しい種族のタマゴが両方のマスターに手渡される。配合よりも能力値の高いモンスターが生まれる

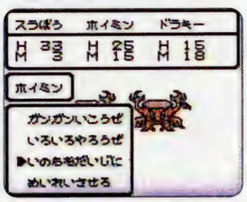
見合いが成功するよい相性

- ねっけつかん×ねっけつかん
- ねっけつかん×ちょとつもうしん
- ふつう×ふつう
- なまけもの×おひとよし
- なまけもの×うっかりもの

見合いが失敗する悪い相性

- ねっけつかん×なまけもの
- ちょとつもうしん×なまけもの
- なまけもの×なまけもの
- わがまま×わがまま

性格を変えるには？



➡たたかうを選らんだら、ノーカウント。必ずそのたびに指示しよう

実は、戦闘中の作戦指示によって性格は変化する。今の性格を変えたい場合、たたかうコマンドを選ばず、作戦を選び、指示すること。例えば、「ガンガンいこうぜ」を指示し続ければ「ちょとつもうしん」に。「いろいろやろうぜ」を選ばず、「ガンガンいこうぜ」等を指示していれば「いのちしらず」に変わっていく。というワケなのだ。





あなたのお見合い仲人します

じゅげむ編集部ドラクエ班では、読者と編集部員や、読者同士のお見合いを仲人することに決定。ハガキに、あなたがお見合いさせたいモンスターの特徴を明記し、住所、氏名、年齢、電話番号を記入し編集部までお送り下さい。こちらから電話にて連絡いたします。東京都渋谷の編集部に来ることができるコトと、その模様が記事になることが了承できるコトが条件となります。我こそはという方、ドシドシ御応募下さい。

●宛先
〒150-0002
東京都渋谷区3-3-5　モリモビル3F
じゅげむ編集部『DQMお見合い』係

モンスターと暮らす STEP4

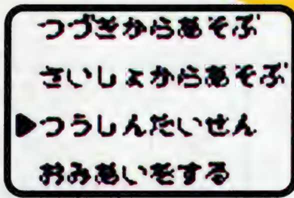
対戦しよう そうしよう

モンスターのある暮らし、ラストステップは通信対戦。自分がどれ程のモンスターマスターになったかを確かめるため、周囲のマスターに挑む。

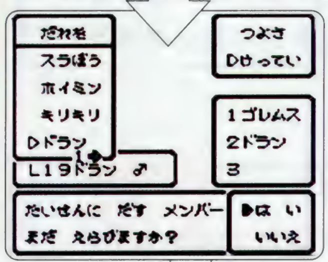
対戦を選んでからバトル開始までは、お互いにどの種族か、何匹かが分からない様になっている。これは非常に緊張感が高い。それに何といっても「しょうひん」として、自分のモンスターを賭けることができるのが驚きである。負ければ、育て上げたモンスターが容赦なく取られてしまうのだから。かつてない興奮を呼ぶ通信対戦、もちろん賭けなくても対戦はできるが…。禁断の「しょうひん」賭けマッチ。自分に自信がついてから挑戦するか、独自のルールを決めて楽しむか、遊び方はマスター次第なのである。



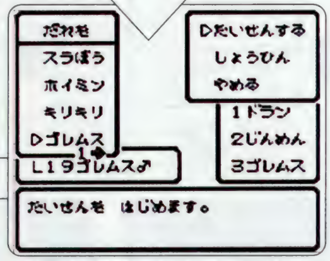
➡通信でなくとも、珍しいモンスターを持つ他国マスターとの対戦は白熱



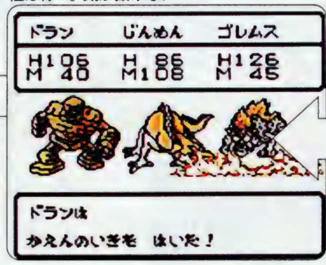
➡おみあいと同じくケーブルを繋ぎ「つうしんたいせん」を選ぶ



⬅メンバーを3体まで決める。1対3などのハンディ戦も可能だ



⬆「しょうひん」を賭ける、賭けないを決定し、対戦開始!



⬇相手の姿が分かっても、配合等により技や特性は様々。気が抜けない



⬆「しょうひん」の受け渡し場面。弱肉強食。できればいつも勝っていたい

DQ NEWS2

早くも開催『DQモンスターズ スーパーバトルトーナメント』

DQニュースの時間です。来たる10月10日、11日、幕張メッセで開催される『TOKYO GAMES HOW'98 AUTUMN』会場内にて、株式会社エニックス主催の『DQモンスターズ　スーパーバトルトーナメント』の開催が決定しました。開始時間は当日エニックスブースで発表、同時に予選参加用整理券も配布されます。我こそはというマスターの方は、ソフト&ゲームボーイ持参でお集まり下さい。優勝者には豪華商品を進呈、さらにエニックス代表と、レアモンスターを賭けてのエキシビジョンマッチに挑戦できます。尚、電話での問い合わせにはお答えできませんので御了承下さい。



基本ルール

- 出場するモンスターはすべてレベル50以下
- 配合の回数表示+15以下
- 系統・種族・性別についての制限はなし
- 1試合での出場は3体まで(3体以下でも可)
- 試合によって出場モンスターを変えても可
- ただし、大会中は1本のROMでの勝負とする
- 対戦時に賭ける商品は、基本的には「なし」とする
- 明かなデータ改造が確認された場合、失格とする

予選

- 戦闘開始から5分での勝負とする
- AIのみの戦闘とする

決勝戦

- 戦闘開始から10分での勝負とする
- 「めいれいさせろ」の使用OK
- 制限時間になった時点でコマンド入力はストップ

勝敗について

- 片方が全滅した場合、もう一方を勝利とする
- 時間内に決着が付かなかった場合、判定となる

①生き残っているモンスターが多い方が勝利

②生き残りが同数の場合、審判による判定

※判断基準は、積極的な攻撃した方を勝利とする。防御、アストロン等の防御手段を多用する場合は負けの可能性が高い

DQ NEWS3

人気のテリー&わたぼう ぬいぐるみ発売



続きまして。『DQモンスターズ』で活躍中の、テリーとわたぼうのぬいぐるみが、株式会社エニックスより発売されました。全長15センチ程、手触りの良い質感が早くも人気を呼んでいます。

次号より新連載開始

『王道DQ(仮)』

前作より約3年、ファミコン時代からは既に10数年もの時が流れた今、『ドラゴンクエスト』が歩んできた道のりを辿る新連載が始まります。

そこでドラクエファンの皆様から、ファミコン版『ドラゴンクエスト』そして『II～悪霊の神々』についての御意見を募集します。当時の思い出、レビュー、あそこが好き、あれが嫌い…等々、ちょっとしたことでも構いませんので、前ページの宛先へお送り下さい。もちろんお見合いしたい人も募集してますよ。それでは次号をお楽しみに。

構成・文／門司面雄
(じゅげむ編集部DQ班)






ゲームボーイで遊べる
携帯して遊べる
通信機能で遊べる
まったく新しいドラゴンクエスト
ドラゴンクエストモンスターズ
MONSTERS
テリーのワンダーランド
©アーマープロジェクト・バードスタジオ・エニックス 1998
すべてのGAME BOY共通
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
GAME BOY
GAME BOY COLOR
ゲームボーイで好評発売中!!
価格:4,900円(税別)
すぎやまこういち シンセサイザー組曲
「ドラゴンクエストモンスターズ」
〜テリーのワンダーランド〜
価格:2,854円(税込) 品番:SRCL4391
10月31日発売
ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ
ただいま会員募集中!
くわしくは☎03-5352-6488まで!!
株式会社 エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

気になるタイトル総ざらえ

この秋から年末にかけて登場！
S.C.E.の新作ラッシュアワー

ソニー・コンピュータエンタテインメント

今や、プレイステーションを盛り立てるソフトメーカーとしてヒットを飛ばしているS.C.E.。そのS.C.E.が新たに送り出すソフト情報を早くも紹介。お気に入りのソフトは見つかるかな？

その1

クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび！世界一周〜

★アクションもステージも前作から大幅にリニューアル&パワーアップ！



アクアク

⬅木の仮面に乗り移った精霊。コルテックスの野望を打ち砕くため、クラッシュに助言をしたり、身代わりになって砕け散ったりと応援してくれる。今度は敵の重要な鍵を握る存在でもある。



ココ・バンディクー

➡クラッシュの妹。兄とは違って頭が良く、いつもオリジナルのピンクのノートパソコンを持ち歩いている。趣味はハッキング。きついこともいうが、兄思いのやさしい妹だ。

クラッシュ・バンディクー

⬅脳みそまでも筋肉で出来ているおマヌケな主人公。妹のココと一緒にタスマニア周辺の島に住んでいる。リンゴと可愛い娘に目がないのが玉にキズだが、走ることにかけては天下一品。

妹のココも大活躍!!



⬇中世イギリスのステージでは、カエルに攻撃されると魔法が解けて元の姿に・・・・



➡5ステージごとにくくられているタイムエリアから、時空を超えた旅にでる



⬆ココは小さな虎に乗って、ステージを爆走する。ちなみに、万里の長城はまだ建設中なので注意が必要

時間と空間をブッ飛ぶ大冒険の旅!!

人気シリーズの第3作がついに登場。お馴染みの宿敵コルテックスは、今度は過去へと戻り、クラッシュがパワーストーンを入手する前に、世界中に散らばっているパワーストーンを手に入れようとするのだった。コルテックスの野望をくい止めるためにクラッシュたちは、時空を超えた旅へと出発する。しかも今度は、力強い味方を連れて。ステージによっては、クラッシュの代わりに妹のココがプレイヤーキャラとして登場するのだ。

多彩な乗り物がメチャ楽しいのだ

今作の目玉は、水中艇や複葉機、バイクなど、いろいろと用意された乗り物だ。レースゲームさながらのコーナリングでステージを進むものもあれば、シューティングゲームのように空中戦を繰り広げるステージもある。しかも、それがクラッシュの世界にバッチリはまっている。まさに、1本でいろんなタイプのゲームが楽しめる、お得なソフトに仕上がっているのだ。今度の「クラッシュ・バンディクー3」には大いに期待だぞ。

■発売日	98年12月予定
■価格	未定
■ジャンル	3Dアクション
■対応周辺機器	デュアルショック

メーカーさんから一言

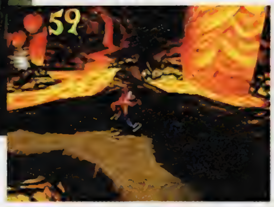
今や年末行事と化したクラッシュシリーズ！
ジャンルをはみ出る面白さに乞うご期待なのだ！

今度のクラッシュは世界を駆けめぐる!!



時空を超えた大冒険





⬇溶岩の流れるジュラ紀の南アメリカ。ここではクラッシュの先祖に会えるらしい!

⬆後ろから追いかけてくる巨大なトリケラトプス。やっぱジュラ紀といえば恐竜だもんね



⬆遠くに城が見えるここは、中世イギリスステージ。剣と魔法とカエルの世界だ





⬆なんとクラッシュは未来にまでいってしまう。高層ビルの立ち並ぶ近未来都市では、敵ロボットが‥‥



⬆中国の万里の長城ステージでは、クラッシュの代わりにココが大活躍



⬆エジプトでは、完成間近のピラミッド内部がステージとして登場



⬆大西洋に沈む古の都、アトランティス。アクアラングを付けて潜るクラッシュ





⬆アラジンでお馴染みのアラビアの町並み。布な感じの足下はボヨンボヨンと弾みそう
⬅マジックカーペットに乗った敵キャラも登場





⬆ハリウッドばりのド派手な演出で、タイムゲートからステージにジャーンプ!

???

⬆時空をさまよう謎の仮面。邪悪なオーラを放っている。アクアクに似てるけど、なにか関係があるのだろうか‥‥

エヌ・ジン

➡ネオ・コルテックスの参謀にして、天才的宇宙機械技師。冷静沈着なデジタル野郎だが、たまにイカレてしまう。新しいメカをひっさげて再登場

ネオ・コルテックス

⬅クラッシュの宿敵。パワーストーンを手に入れて世界征服するのが夢という悪の天才。毎回負けているが、悪運は強く再び登場。でも、今回は誰かに操られているようなふしも‥‥

PoPoRoGue
ポポローグ™

自動フィールドマップ

毎回、新しいマップが自動的に作成されるランダムフィールド・システム。500種類以上のアイテムと、独自の思考を持つ敵キャラが配置される。



⬆フィールドの形や中にいる敵も異なる
➡上と同じレーダー表示なのだが、フィールドはこのとおり異なる



ピエトロ

⬆ポポロクロイス王国の王子。ちょっと気弱なところもあるけど、冒険の好きな心やさしい少年

その2
ポポローグ
ピエトロ王子の新たな旅が始まる

★ポリゴンではない緻密なドット絵の魅力がひかる正統派ファンタジー作品



⬆ピエトロの剣技「風のやいば」が敵モンスターに炸裂!



⬆派手な魔法のグラフィックが戦闘シーンを盛り上げる



⬅ドットで描き込まれた緻密なグラフィックが美しい

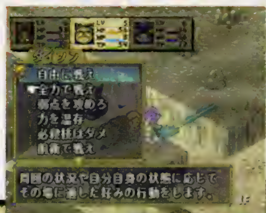


⬆ガミガミ魔王が、自分で作ったロボットを召使いにして暮らしている新ガミガミ魔王城

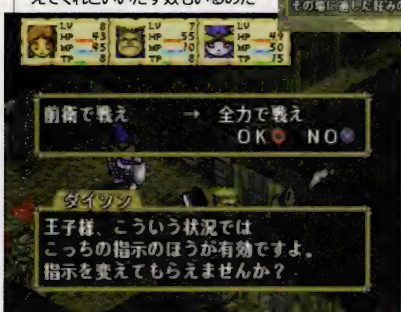


⬆なめらかなキャラクターアニメーションによるイベントがいっぱい用意されている

傭兵システムを採用



➡あらかじめ指示を出しておけば、傭兵はAIによって自動で戦闘してくれる
⬇傭兵にも個性があり、指示を変えてくれといいだす奴もいるのだ



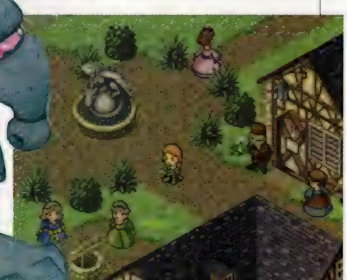


⬆夢幻世界へと連れてこられた王国の全体マップ。前作でおなじみの街もあるぞ



ガミガミ魔王

⬆発明と、フローネルの森の魔女、ナルシアが好きな悪の魔王。今回はナルシアが同行しないので、ピエトロと一緒に冒険してくれない



⬆夢幻世界へと連れ去られてしまうポポロクロイス王国の城下町

ポポロクロイスに新たな危機が迫る

本作は、大人気を博したRPG「ポポロクロイス物語」の続編。氷の魔王から、母サニア王妃の魂を救う冒険を描いた前作から2年、主人公のピエトロ王子も12才に成長。平和な王国の中で、ピエトロは冒険の日々を忘れられずにウズウズしていた。そんなある日、王国の一部が宙に浮き、謎の夢幻世界へと連れ去られてしまった。ピエトロは、王国を救うために再び冒険の旅に出るのだった。

夢幻世界で、町と町をつなぐ夢幻フィールド。そこでは新しく、入る度に自動的にマップを作り出す、ランダムフィールド・システムが採用されている。それぞれのフィールドにもさまざまな仕掛けがあり、近道ができてたり、特定の条件を満たしてないと行けない場所があったりする。

さらに、新しい要素として傭兵を雇って戦闘の手助けをしてもらったり、フィールド探索に出してお金やアイテムを稼いできてもらうこともできる。他にも楽しさいっぱいのイベントが盛り沢山。「ポポロ」は初めてという人でも、きっとファンになること間違いなしのソフトだ。

■発売日	98年冬予定
■価格	5800円
■ジャンル	RPG
■対応周辺機器	デュアルショック

メーカーさんから一言

この冬、一番あったかくなれるRPGです。
10月4日から始まるTVアニメもお楽しみに!!



その3

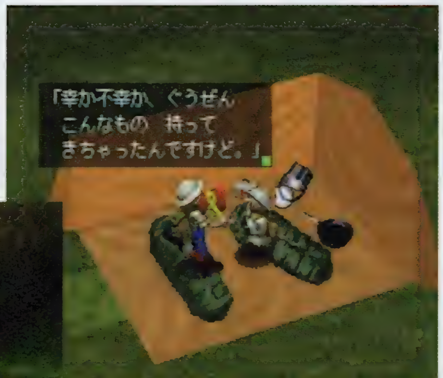
ワンダートレック

博士と助手の、へんてこアドベンチャー

★プレイヤーを引き込む不思議な感覚のストーリーやグラフィックが秀逸



➡不思議な島に墜落した一行。この島にはどんなことが待ち受けているのやら



⬅幸か不幸かニックはピコピコハンマーを持ってきていた

⬇敵に攻撃されたり、崖から落ちて体力が減ったら果物を食べて回復させることができる





⬆道中には、ニックが背負ってやらなければ、ハカセには進めない場所がある

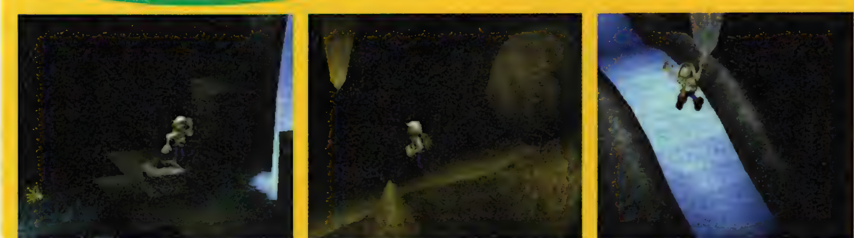


⬆墜落した飛行機の羽の下敷きになっているサル。困っている動物は助けてあげよう



いろんなアクションが魅力なのだ!

ニックのアクションは走る、ジャンプ、慎重に歩く、攻撃する、押す、ぶら下がるなど多彩だ。島の中の地形によって、いろいろと使い分けなければ先には進めないのだ。





不思議な動物の島を探検しよう

動物学会の最高権威マードック教授から、動物学者のアメディオの捜索を依頼されたハカセとニック。しかし、ふたりは捜索の途中、飛行機事故によって無人島に墜落してしまう。だが、この島は動物学者のはしくれであるふたりにとって、パラダイスともいうべき動物たちの生息地だった。しかし、動物たちはこちらを見かけるといきなり攻撃してくる。この島には一体何があるのだろうか…。

捕まえられた動物たちを助けよう

プレイヤーが操作するのは助手のニック。ピコピコハンマーで攻撃してくる動物たちをかわして行くのだ。一方、ハカセは勝手に歩き回ってお邪魔な感じ。でも、ハカセがいないとアイテムの使い方が解らなかったり、ヒントの入手ができなかったりするのだ。ハカセを上手に動かしてやらなければならないのだ。

島の中では、捕まえられた動物たちに会うことも。このとき、無視したり、攻撃したりすることもできるのだが、全部助けてあげよう。そうすれば、きっとこの島の秘密が解るはずだ。

■発売日	98年12月予定
■価格	5800円
■ジャンル	冒険アクション
■対応周辺機器	デュアルショック

メーカーさんから一言

ニックを操って、ハカセを連れてまわるアクションは、なぜだか新鮮な感じ。冒険するのがとっても楽しくなっちゃいます。

その4

G-POLICE

近未来の都市で繰り広げられる空中戦

★迫力ある空中戦とアドベンチャーパートの融合がゲームを盛り上げる


⬇逃走するバイクをEPP(電磁ネットのようなもの)で捕獲。攻撃するばかりがミッションではない


⬆空中を浮遊する巨大空母。動きは遅いものの、装甲が固く攻撃力があるのでなかなか倒せない

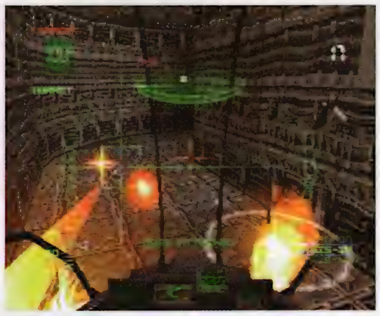
怪しいものをスキャン


⬆HAVOCに標準装備されているスキャンシステム


⬆トラックや荷物の内部に武器が隠されているかチェック



反重力戦闘機 HAVOC


➡建物のあるところばかりではなく、巨大基地や3Dダンジョンのような場所にいくこともある


⬆暴走する武装列車を制限時間内に止めるというミッション。まずは砲台を破壊だ

精緻な3D空間


⬆いきなり地上から攻撃されることもある。固定式や移動式の砲台に注意


⬆地上を走る乗り物も細かく作られている


⬅視点変更すれば自機を見ることもできる



SF映画のようなハードアクション

時は2089年の近未来。最終宇宙戦争後、多国籍企業が権力を握るようになっていた。治安維持部隊G-POLICEの隊員であった妹の謎の自殺に疑問を持った主人公は、その真相を暴くために自らも入隊するのだった。

本作は、パソコンで発売され人気をよんだハードなストーリーとサイバーな世界観、そしてハイクオリティなCGが話題の移植作。

プレイヤーは、反重力戦闘機HAVOCを操り3D空間を縦横無尽に飛び回る。各ミッション前にはさまざまな任務が与えられる。ただ敵を倒すという単純なものばかりではなく、要人警護や犯人の追跡など飛行テクニックが要求されるものもあるのだ。また、ミッション中に無線で突発的な任務が伝えられることもある。

フライトシューティングの楽しさと、ミッションクリアの楽しさを兼ね備えた魅力的な作品だ。

■発売日	98年11月中旬予定
■価格	6800円(2枚組)
■ジャンル	フライトミッションアドベンチャー
■対応周辺機器	デュアルショック

メーカーさんから一言

2枚組、全35ミッション+αの大ボリュームでお送りする、シグノシス社渾身の大作です。秋の夜長に是非プレイを!

タイトルはまた秘密だけど、すごい作品がこの後もいっぱい登場する予定だ。ゲームショウ明けの次号でも新作ソフトをたっぷりと紹介するぞ!!

第二弾！

心霊研究家からのメッセージ

池田貴族からの依頼。

先月号で編集Kのもとに舞い込んだ一通の手紙。
それは、心霊研究家として知られる池田貴族氏からの「心霊のゲームを製作する」というメッセージだった。
しかし、そのゲーム内容、ゲームと心霊の関わりなど、多くは謎に包まれたまま。
そこで、業を煮やした編集Kは直接池田貴族氏のもとを訪れることにした。
池田貴族氏の口から発せられたのは、実に『奇妙な依頼』だったのだ…



ゲームに登場する"霊"として、キミ達の"顔"を貸して欲しい！

僕が体験している「霊の世界」をプレイヤーが疑似体験できるものにします…

そもそも僕は子供の頃から霊感というか、そういうものが強くて普通の人が見えないものを見たり、経験してきたんですよ。でも、それがただの妄想なのかどうか確かめようがなかった。それが芸能界入りしてテレビ番組でスタッフが僕をそういう曰く付きの場所に連れていく。もちろん、僕は何も知らされていません。そこで、僕が「ああ、ここにおなかが出た人がぶら下がっている」と感じると、そこは妊婦が首吊り自殺した場所だったりして。それで、「ああ、僕が感じてきたことは本当のことなんだ」と思うようになったんです。

ゲームでは、そういう僕がどのように霊の世界を見ているか、感じているかをプレイヤーに疑似体験したもらおうと思っています。ゲーム形式はRPGのような感じで、主人公は成長によって「霊感」が強くなっていく。これ以上詳しくはまだ話せません。一緒にゲームを作っている鈴木一也さんとは、僕が主催している心霊のホームページで知り合ったんです。彼も心霊現象に興味があって僕のホームページを見に来てくれた。それで投稿欄である「霊界ポスト」にメールをくれたんです。で、彼がゲームデザイナーだと知り、僕が「心霊のゲームを作りたい」と言ったら、こういう話になったんですね。

ここで、実はお願いがあります。これを読んでいる皆さんにも、このゲームに参加していただきたいのです。皆さんにゲーム中に登場する霊のモデルになって欲しい。霊というのは、普通の人間と同じで様々な人がいます。だから、現実の世界にいる皆さんの"顔"をお借りしたいのです。もちろん、悪い影響が出ないように責任を持って対処します。ぜひ、下記の応募要項に従って「霊界ポスト」宛に応募してください。





池田貴族

1963年5月8日、歯が二本生えて、名古屋に誕生。1990年、「remote」のヴォーカルとしてデビュー。平行して幼少の頃からの霊感を活かし、心霊研究家としても活動。著書に『戦慄の心霊写真集』（竹書房）『心霊通信』（ごま書房）など。現在ホラーCD『サイコツアー』（ビクターエンタテインメント）発売中。心霊ホームページ『池田貴族の心霊研究所』の主催でもある。

『池田貴族の心霊研究所』アドレス
http://www.sunpark.or.jp/sunpark/kizoku/kizoku/kizoku.htm

急募！
ゲームに登場する"霊モデル"募集中！
霊界ポストへアクセスせよ！

応募要項

- 年齢、性別などの制限はありません。
- 11月初頭に渋谷にて撮影予定のため、その時に時間がとれる方
- 応募方法
  住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、プリクラシールなどの写真を貼付したものを郵送にてお送りください
  （官製はがき可）
- 送付先
  〒150-0002
  東京都渋谷区渋谷郵便局止
  「霊界ポスト」行

※応募いただいた方には、撮影日時・場所などは個別にご連絡いたします。

編集Kも"霊"のモデルになるのか！

音声認識システムで この冬、ピカチュウと 友達になる

ゲームクリエイターをマネジメントする、日本初の企業として注目されるマリーガル。その第1弾となる作品が、ついにお目見え！

ピカチュウが言葉を理解し、呼びかけに応えてくれる

ゲームはついにここまで進化した！ コントローラーではなく人の言葉を直接認識し、TVの中のピカチュウと対話できる。この画期的なシステムのカギを握るのは、コンシューマゲーム初の「音声認識システム」。これによりピカチュウは言葉を理解し、対話したり、代わりに行動したりしてくれる。もはやプレイヤーが接しているのはゲームではなく、ちゃんと生きている一匹の「ピカチュウ」なのだ。



↑マイクを使い、呼んでみると…





←時にはピカチュウもおねだりします。聞いてあげると大喜び



←イジワルされれムッとした顔。悪口を言われるのは嫌なんだ



←ほめてあげることも大切。「エライ！」と言うと得意気に…



←「ゲットだぜ！」サトシおなじみの言葉にピカチュウピース！

ピカチュウげんきでちゅう



新たなゲームスタイルを創る「音声認識システム」とは？

N64に接続された本体とマイクが「音声認識システム」。人の声を波形データとしてデジタル信号に変換する役割を持つ。N64はこの信号を識別し、プレイヤーの意志をゲームに反映させるのだ。将来はコントローラを使わず、声のみで進行するゲームなども可能になるだろう。「ピカチュウげんきでちゅう」に同梱で発売される予定。


↑このようにマイクは首にかけて使う。重さのストレスもナシ







●NINTENDO64●任天堂●対話ゲーム●1998年秋予定●価格未定



自然と不思議だらけのステージ



⬆夏の草原を思わせるモエギそうげん。涼しげな風がプレイヤーにも伝わってくる

⬅『ポケモン』でピカチュウが住んでいる場所、トキワのもり。ピカチュウとの出会いはここから？

ピカチュウとは森や草原など、さまざまなステージで遊ぶことができる。今回紹介するのは、その一部。どうやって遊ぶのかは不明だが、こんなにキレイな風景なら、歩き回るだけでも楽しいかもね。



⬅紅葉が美しいアカネのもり。持っているのはキノコ？



⬆スオウじまの海岸にて。海といえばスイカ割りがしたくなるよね？

ピカチュウ 喜・怒・哀・楽

ピカチュウのしぐさ、表情はとても豊か。身ぶり&アニメでおなじみのピカチュウ節で、一生懸命こちらの呼びかけに応えてくれる。話しかける側も、反応に一喜一憂せずにはいられない！

ラジャー！



➡指示を出すとビシッと敬礼。ピンと立った耳もりりしいね

踊りもバッチリ



➡試しに「踊って」と頼むと踊りだした。意外とダンス好き？

テレる♥



➡「カワイイ」なんて言われたら、さすがのピカチュウもテレテレ

その他のポケモンも続々登場！



⬇空を飛ぶコイル。あらゆる場所にポケモンがいるようだ



⬆ナゾノクサ。数多く生息するポケモンもいるらしい



⬆なぜか野菜に囲まれたフシギダネとお話し中。ピカチュウは何を書いてるの？

この世界には、ピカチュウ以外にもポケモンが住んでいることが判明！ピカチュウとやりとりをしたり、どこかでバッタリ出会ったり…なんてコトがあるのかも。いったいどのくらいのポケモンがいるのか？　気になるところだ。



➡小さなディグダ。それぞれのポケモンの大きさも、ちゃんと再現されている



この作品は、ゲームではなくピカチュウ自身のプレゼント

TVの中のキャラとコミュニケーションする…そんなゲームは過去にもいくつか登場した。だがコントローラーと実際の声とでは、リアクションを受けた時の感触がかなり違う。「呼びかけ」という日常的動作は、人とキャラの間の壁をなくし、対話をよりリアルにする。最初は話しかけるのをためらう人も、一度言葉が伝わると分かれば、途端に積極的になるのはその証明だろう。制作スタッフにとっても、この作品は「ゲーム」というより「ピカチュウ自身をプレゼントする」感覚なのだとか。ピカチュウが私たちの生活の一部になる日は、もうすぐだ。



次号でさらに詳しい情報をゲット！期待して待て！



新進気鋭のアンブレラが制作！

ゲーム制作はマリーガルのプロジェクトとしても注目のアンブレラが担当。遊び方を変えるN64の代名詞となるか？

※画面写真はすべて開発中のものです。

ファン待望、ピカチュウ主役の『ポケモン』!?

ポケットモンスター ピカチュウ

POCKET MONSTERS™

ゲットだゼ!!



『ポケモン』に４つめのバージョン登場！この夏の映画公開記念として、人気のピカチュウにスポットを当てた、いわばファンサービス版だ。特にアニメから入ったファンは、この一本・要チェック。

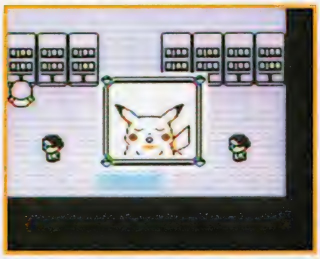
●ゲームボーイ●任天堂●ロールプレイング／バッテリーバックアップ機能付●1998年9月12日発売●3000円

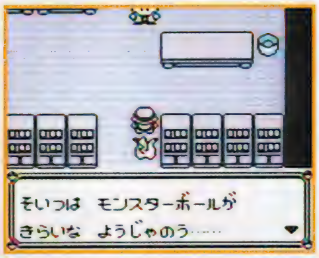
ピカチュウの3大バージョンアップ

1 一緒に連れて歩ける！

このバージョン最大の特徴は、ピカチュウがアニメに近い設定で作られていること。だから最初からピカチュウを仲間にできるし、主人公と一緒に画面上を歩く。さらに鳴き声もアニメのものに変更に！

⬇話しかけることで「ごきげん」チェックもできる。仲良くなりたい！





⬆アニメと同じように、いつでもピカチュウが画面上に。主人公の後ろをついて歩く



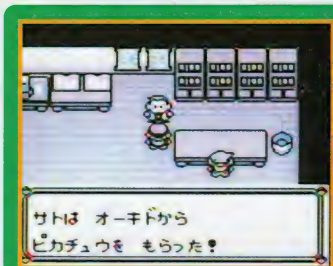
ピカチュウの「ごきげん」をチェック

ピカチュウがどのくらいなっているかで表情が変化するのだ。またごきげんだけでなく、時には寝顔などプライベートな顔も見られる、らしい。鳴き声もごきげんによって変わっているぞ。

ごきげんかどうかはこの表情からわかる！



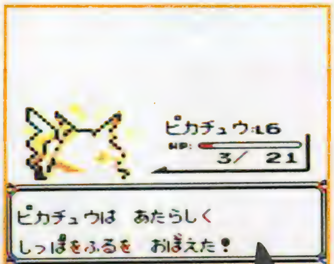
ピカチュウのしくみ



連れて歩く、ごきげんの表示など特別なシステムを持つピカチュウ。でもそれ以外は他のポケモンと同じ。パソコンに預けている時などは、これらシステムは使えない。ちなみにこのバージョンではピカチュウはオーキド博士からもらう一匹しか存在しないのだ。

2 覚える技の種類が違う！

ピカチュウはレベルが上がると技を覚えるが、これらの種類も変更。たとえば、本来技マシンで覚える「10まんボルト」も、レベルが上がれば自然と覚える！　他バージョンより育てやすくなっているのだ。

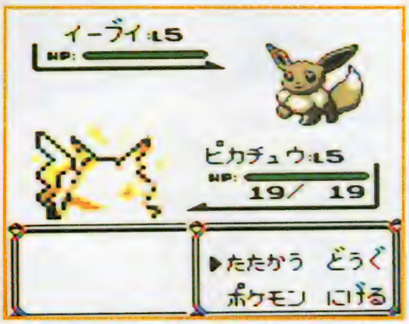


➡他バージョンでは使えなかった「しっぽをふる」を覚えた！



3 グラフィックが一新

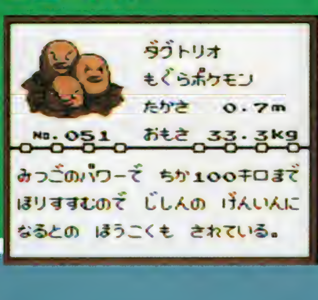
『ピカチュウ』バージョンでは、ピカチュウを始めとするポケモンのグラフィックがすべて新しくなった。またポケモンの分布や出現率も、今までのものとは違うとか。なかなか会えなかったポケモンも、このバージョンでならゲットしやすいかも？



⬆バトル、図鑑のグラフィックが変化。どんな風に変わってる？　すべてのポケモンを見てみよう！

ポケモン図鑑もリニューアル

グラフィックに加えて、ポケモン図鑑の解説も一新。今までのバージョンでは語られなかった、ポケモンの秘密が書いてあるかも？　赤＆緑、青のどれとも異なる、ピカチュウバージョンオリジナルの図鑑。ぜひ完成させたい！



新生『ピカチュウ』バージョンはこんな楽しみ、遊びもできる！

他バージョンを極めた人も楽しめる、ポケモンのお遊び要素

1 「コロシアム2」が登場

友達との対戦は、ポケモンのもう一つの楽しみ。今回『ピカチュウ』同士ならコロシアム2という新登場の対戦が可能だ。従来のコロシアムとの違いは3種類のカップがあること、レベルなど出場条件があること。よりシステムの完成された、高度なバトルが楽しめる。



←内容は実際に通信してのお楽しみ。もちろん他のバージョンとの対戦もできる

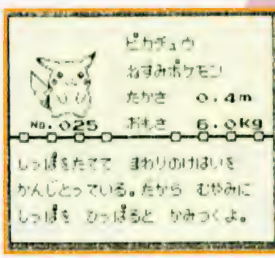


もちろん『ポケモンスタジアム』でも遊べる

育てたポケモンは、他のバージョンと通信対戦が可能。『ポケモンスタジアム』もOK！

2 ポケットプリンタ対応

『ピカチュウ』バージョンは、シリーズ初のポケットプリンタ対応！ポケモン図鑑のそれぞれの画面や、パソコンのボックスの画面をプリントアウトできる。他にもプリントできるモノがあるかも？



3 細かい変更点アレコレ

フィールドマップも要注意！ よく見ると、あちこちに従来のバージョンとは異なる部分がある。細かい部分までチェックしている、世界観へのこだわりはさすが。





➡ポケモンセンター係員の姿が違う。ちょっと見覚えある人？
⬇ハナダシティに新しい家が登場。ココは誰の家？



特別上映『ピカチュウ』バージョンタイトルデモ



さらにおまけ

じゅげむオススメ！究極のピカチュウセット

このさいGBすべてピカチュウにしてしまえ！ もう怖いものナシだ！

ゲームボーイライトピカチュウイエロー



東京日本橋「ポケモンセンター」でのみ販売されている、限定版のGBライト。ピカチュウのほっぺがバッテリーライトに…というシャレのきいたデザインは、ファンの間でも評価が高いとか。6980円。

ポケットプリンタピカチュウイエロー



ポケットプリンタにも新デザイン登場。ポップなイエローとピカチュウのイラストで、プリンタとは思えないほど魅力的。もう買うしかないでしょ！ 『ポケモンピカチュウ』バージョンと同時発売。5800円

世界は黄色に染まる…

おまけ

「なみのりピカチュウ」持ってる人はよかったネ！

この画面はナニ？ 『ピカチュウ』バージョンでのみ遊べる「ピカチュウのサマービーチ」というミニゲーム。ただし「なみのりピカチュウ」が必要だ。これは以前キャンペーンでプレゼントされた貴重なポケモン。さて、まだ持ってない人に入手チャンスはあるのか!?



※画面はスーパーゲームボーイ2で撮影したものです。

携帯ゲームのX-DAY

ゲームボーイCOLOR



89年以来、爆発的な支持を得てきたゲームボーイ。これまでも本体のミニサイズ化などさまざまな改良がなされてきたが、今回はついに以前から注目されていたカラー化が実現するのだ。今年の秋は、最強のGBで街に出よう！

GAMEBOY 6 Colors

アウトドアカラーな全6色。人気のスケルトンタイプも



Blue ●ブルー



Red ●レッド



Yellow ●イエロー

ゲームボーイカラーのスペック大検証



ストラップホール
GBカラーはストラップOK！好きなアイテムでキメよう。

見やすい液晶画面
鮮やかなカラー画像は室内・室外を問わず表示可能。さらに今までの液晶に比べ残像が減少したため、スクロール画面などより快適に見ることができる。

バッテリーライト
バッテリー残量の目安になるライト。光が弱くなってきたら電池交換を。

ゲームボーイカラーロゴ
「GBポケット」より、大きく目立つデザインに変更。違いがすぐ分かる。

丸みを帯びたボディ
手のひらが触れる下部分のカドがなくなった。表面両サイドにも傾斜がつき、持ちやすくなっている。

ゲームボーイカラースペック

●仕様
反射型TFTカラー液晶採用
赤外線通信機能　標準装備
32000色中56色同時発色可能
単三アルカリ乾電池２本使用
●98年10月21日発売予定
●希望小売価格　8900円（税別）

カラー化がGBの印象を変えた！

ついに「ゲームボーイ」始まって以来の大々的なバージョンアップの時が来た。実際に画面を見ると、思った以上にカラーの恩恵が大きいことに気づく。無機質だったゲーム画面の印象がなくなり、ずっと見やすくなった。もちろん映像の表現力も向上してゆくのだろう。カラー対応ソフトは、従来のGBでもプレイできるので、すぐに買い換えなくてもゲームはできる。でもいつか気に入ったゲームに出会った時は、カラーGBで本来の映像を見てほしい。

発売から10周年たっても、ユーザーをドキドキさせるGBのスゴさ。携帯ゲームの可能性は、まだまだこれからだ！

気になる点をチェック GBカラーは買いか？

本体の大きさはどうなる？

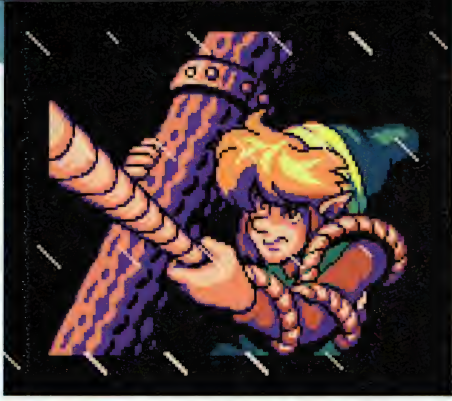
GBカラー本体の大きさは、GBポケットとほぼ同じということだ。また気になる本体138g（電池含まず）。ちなみにGBポケットの重さは150g、GBライトは190g（共に電池を含む）。できるだけ軽いにこしたコトはないのだけど…。

電池の持続時間はどのくらい？

GBカラーは単三アルカリ乾電池2本を使用し、約20時間のプレイが可能。これはGBポケットの8時間、GBライトの12時間（バックライト点灯時。非点灯時は20時間）をはるかに上回り、GBの中ではもっとも長時間プレイすることができる。従来のGBよりも多くの機能を持ちながら、この燃費の良さ。持続時間は問題なくクリアだ。

これまでのGBとの互換性は？

GBカラーには、何と新たに「赤外線通信機能」が標準装備。仕様は現段階では未発表だが、おそらくGBカラー同士であれば、ケーブルを使わず通信ができるようになるのだろう。もちろん外部拡張コネクタも装備されており、GBポケット用ケーブルを使っての通信も行える。その他の周辺機器についてもGBポケットのものがすべて使用可。これなら買い換えもスムーズにできそう。それにしても、赤外線機能がすごく気になる…。





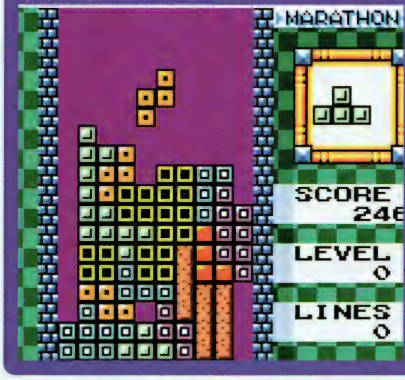
10/21は未来型ついに来る!

同時発売のゲームはコレだ!

GBカラーと同時に、2本のカラー対応ソフトが発売決定。まずは『ワリオランド2』。主人公ワリオは不死身なのでゲームオーバーとは無縁。ダメージを受けるとコミカルなリアクションが飛び出す…という一風変わったアクションゲーム。二つめ『テトリスデラックス』は、屈指のメジャー作『テトリス』のパワーアップ版。新たにVS.COMモードが登場し、コンピュータや2Pの他、プレイヤーデータを使った模擬対戦ができる。

テトリスデラックス

●任天堂●パズル●1998年10月21日●3500円



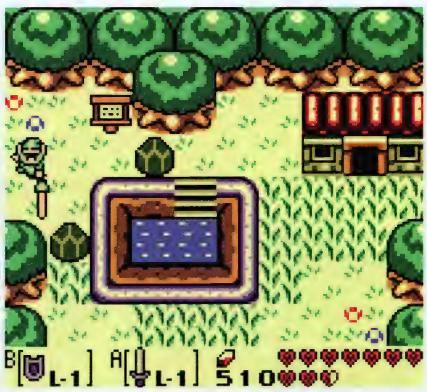
ワリオランド2 —盗まれた財宝—

●任天堂●アクション●1998年10月21日●3500円



カラー対応続々登場

今後発売のソフトとして、93年に発売されたGBの名作『ゼルダの伝説』がカラーリメイクで登場予定。これから発表になる、カラー対応ソフトに注目しよう! もしかするとあのビッグタイトルも!?





ゼルダの伝説 夢をみる島(仮称)

●任天堂●ロールプレイング
●発売日未定●価格未定
画面は開発中のものです。

一目瞭然! カラーとの違い

従来の『ゼルダ』とカラー対応の新作『ゼルダ』。それぞれカラーGBでプレイ。カラーだと、ゲームの表情がガラッと変わる



従来版　新作版





Purple●パープル



Clear●クリア



Clear Purple●クリアパープル

カラー対応ソフトは従来のGBでは遊べない?

カラー対応のソフトは、従来のGBでも問題なくプレイ可能。ただし当然ながら、画面はモノクロ。「とりあえず、ゲームだけ遊べれば満足」という人はコレでもいい!? もちろん、ゲーム本来の魅力を100%引き出すには、GBカラーでのプレイがオススメ。

従来のGB用ソフトをカラーGBで遊ぶとどうなる?

左写真は、従来のソフトをGBカラーでプレイした場合の画面。このようにカラー対応以外のソフトも、4~10色のカラー表示でプレイできる。ちなみにカラー選択も可能。対応ソフトに比べれば色数は少ないが、それでも従来のGBより断然見やすいのだ。

メトロイドII



ヨッシーのパネポン



携帯ゲームに新しい仲間が増えた!!

SNKの秘密兵器『ネオジオポケット』新登場!!

10月下旬発売予定のSNKの新携帯ゲーム機『ネオジオポケット』。ゲームボーイカラーやドリームキャストの発表でにわかに活気づいてきた携帯ゲーム市場。ネオジオポケットは新風を巻き込めるか？

同時発売ソフトは多様な８本

ネオジオシリーズで絶大な人気を博したSNK。サターンやプレイステーションでも『サムライスピリッツ』のオリジナルタイトルを発売するなど、コンシューマーにおいても意欲的に開発を進めてきた。同社が初めて発売する携帯ゲーム機は、ドリームキャストとの連動も噂される次世代対応型ハードだ。同時発売のソフトは格闘からテーブルゲームまで８本。いまからどんな仕掛けが秘められているか気になるところだ。

NEOGEO POCKET™

基本性能	●CPU／16ビット ●液晶／160×152ドット、モノクロ８階調 ●システムソフトウェア／世界時計、カレンダー、星占い、アラーム機能搭載 ●メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵） ●16メガ連続アクセス可能 ●内蔵RAM／16Kバイト ●スクロール機能／表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能 ●スプライト機能／ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能 ●基本画面構成／スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、　バックグラウンド
寸法	122×74×24（幅×高さ×奥行き）
重量	約130g（電池含む約160g）
外部端子	●通信／有線通信ケーブル用５ピンコネクター ●音声／ステレオヘッドフォン端子 ●電源／ACアダプター端子
発売時期	1998年10月28日
発売価格	7800円（税別）







ネオジオカップ'98

●SNK　●スポーツ　●3800円



アクションタイプのサッカーゲーム。W杯をモチーフにした「ネオジオカップ」に参加。全16カ国の中から優勝を目指す。フォーメーションや選手配置によって自分のスタイルで闘えるの最大の魅力。育成＆対戦も可能。

ベースボールスターズ

●SNK　●スポーツ　●3800円



簡単操作でプレイできる野球ゲーム。特定の選手の能力を一時的に引き上げる「切り札」システムがユニーク。ここぞという局面も監督の執念によって一発逆転も可能。オリジナルチームで対戦もできるぞ。

ポケットテニス

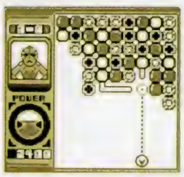
●SNK　●スポーツ　●3800円



８人の個性あふれるキャラクターが登場するテニスゲーム。１試合を楽しむ「エキシビジョン」、緊張感ある「トーナメント」、記録を見れる「レコード」の３つのモードがある。ボールの速度や軌跡は結構リアル。

連結パズルつなげてポンッ！

●SNK　●パズル　●3500円



「離れたターゲットをパーツでつなげて消す」というシンプルなゲーム。戦略性、決断力、テクニックの「ノーマルゲーム」、指向性重視型の「オールクリアゲーム」、競い合う「対戦ゲーム」などスタイルいろいろ。

めろんちゃんの成長日記

●SNK　●育成シミュレーション　●3800円



空から降ってきた不思議な女の子「めろんちゃん」を成長させるゲーム。物事を教えたり、アイテムを与えることでめろんちゃんは「ピンクめろん」や「眼鏡めろん」に変化する。すべてのめろんを集め図鑑を完成させよう。

通信四人打ちどこでも麻雀

●SNK　●テーブルゲーム　●3500円



通信ケーブルまたは無線通信で最大４人まで楽しめる。ひとりプレイでも、コンピューターの雀士が相手をしてくれるのだ。選べるキャラは「アンパイマン」「かいちょうチョンボ」「ラ～ウチュン」など思わずニヤリの23人。

将棋の達人

●SNK　●テーブルゲーム　●3500円



将棋ファンにはたまらない本格派。本将棋に加え、挟み将棋もあるところがグッド。「角落ち」「飛車落ち」などハンディキャップの設定が可能。通信ケーブルによる対戦で場所を問わずに対局が楽しめる。

キング・オブ・ファイターズR-1

●SNK　●格闘アクション　●4500円



SNKの代表作が「ポケット格闘シリーズ」として登場。キャラはかわいくとも、本格的なバトルが楽しめる。ここで育てたキャラがドリームキャストで進化する…なんてことが可能になるかもしれない？

ドリームキャストとの接続はあるか？

とかく話題となっているドリームキャストとの連動。NINTENDO64はゲームボーイとの接続が可能になるようだし、プレイステーションは液晶のついた携帯型メモリが発表になっている。野外にいるときは携帯ゲームで気軽に遊び、育て、家に帰ってじっくり遊ぶというプレイスタイルをネオジオポケットも視野に入れているのかもしれない。



発売は11月20日予定のドリームキャスト。ビジュアルメモリとよばれる携帯ゲームも発売されている

東京ゲームショウでもチェック！

『チョコボの不思議なダンジョン2』5つのチェックポイント

●プレイステーション●スクウェア●ダンジョンRPG
●98年12月下旬予定●価格未定



エンジン部分をすべて再構築、最高のゲームを追究する『チョコボ2』。今月からは徐々にシステム面が明らかに！　そして来たる10月9～11日には「東京ゲームショウ98秋」にも出展予定。新システムをチェックして、高鳴るムネでいざゲームショウへGO！

CHECK 1 見えてきた！チョコボ2の世界

チョコボの冒険において、もっとも重要な場所が発見された！　一つは村、ここはチョコボの本拠地ともいえる場所。そしてもう一つは何やら不気味な塔。村を出て最初に向かうのはここだろうか？　まだまだ村の周囲には、さまざまなダンジョンが眠っている。



森にそびえる巨大な塔　シドタワー Cid Tower

常に爆音が聞こえる黒鉄の塔。ここには機械（マシン）を操る人間が住むという…。モンスターたちはこの塔を不吉がり近づこうとしないが、シドがここにいるのは間違いなさそう。

チョコボのベースキャンプ　村 Village

チョコボとモーグリが一番最初に立ち寄る場所。以後ココを本拠地に、あちこちのダンジョンに向かうことに。今は寂れているが、チョコボたちの活躍しだいで明るく賑やかに！





次ページから『2』の新システムを解析する！

CHECK 2

戦略性を高め、新ATBが登場



敵との駆け引きが分かる！新ゲージを採用

バトルの要、ATB（アクティブ・タイム・バトル）。前作を改良した新システムがついに姿を現わした！　その大きな違いは2つ。チョコボのゲージがなくなり、敵ゲージにチョコボの行動ターンが表示されること。そしてリアルタイムによるゲージ増加の概念がないこと！　では新ATBシステムを実際に見てみよう。

ATBゲージの見かた



① 敵の攻撃バー（赤で表示）

ゲージ全体が敵の行動までに必要な時間と見て、このバーがフルになると敵ターンに。チョコボが行動すると増加。

② チョコボターン（緑で表示）

チョコボが1ターン行動すると消化する時間。何か行動するたびに、そのチョコボターンの分だけ敵の攻撃バーが増加。

③ 空白部分（青で表示）

ATBバーの空白部分。これが表示されていると、チョコボは1回以上行動することができる。

どこが変わった？ATB

ATB概念が「待つ時間」から「行動できる時間」へ変化

前作では、攻撃力をためるまでの「待ち時間」色が濃かったATB。それに対し『2』は擬似的な時間の流れがベース。これにより「時間差による戦略性」は活かしつつ、待つ時間を解消。ATB本来の良さを、より『チョコボ』で活かす形へと進化したのだ。

実戦でATBの進行を確認しよう

リアルタイムな時間ではなく「チョコボの行動」を基準に、時間が経過しているのが分かるだろうか？　複数敵がいる場合は、1ターン行動すると全員が1ターン分増加する。また敵の攻撃バーは、最初からある程度たまっていることも。





よく分かる!?　実況解説

①敵を発見。遠くなので、とりあえず何か行動すると…／②敵の行動になり、一歩近づいてきた。ゲージを見ると、チョコボはあと1ターン行動できる／③そこで攻撃／④ゲージが敵バーでフルになった。敵の行動（攻撃）／⑤敵ターンが終わると、再びチョコボのターンに入る

新ATBバー（ゲージ）からバトル状況が読みとれる

逃げる敵にはどう対処？

チョコボと敵の間には、ゲージ以外に「すばやさ」のパラメータが関与している。近づくと逃げる敵も、チョコボの方がすばやさが上なら、追いついてもう一度行動することができるのだ。同様に、チョコボが逃げようとして追いかけられた場合も、いつか逃げきれるかも？

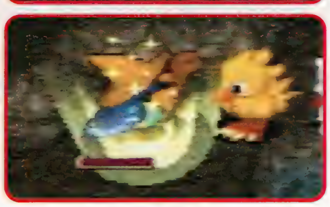


⬆チョコボが近づくと、逃げてしまう黒魔道士。すばやさ次第で、ちゃんと追いつくから大丈夫

ゲージの長さで行動を読む

ATBゲージの長さは、敵の攻撃内容で変化する。より強力な攻撃ほど時間がかかり、ゲージは長そう。ここから敵の攻撃を推測し、残されたターンでどう対処するか…が戦略のカギ。





⬅同じ敵でも通常攻撃のゲージは短く、魔法は長い。前作もこの概念はあったが、『2』はチョコボターンが消化されるまで発動しない

チョコボターンの意味は？

チョコボターンゲージの長さは、チョコボの1行動にかかる時間。アイテムなどですばやさを上げるとこのゲージは短くなる。その分、敵ターンまでに攻撃できる回数も増えるのだ。



⬅チョコボターンゲージの長さに注目。すばやさの薬を飲むと…

➡チョコボターンが短くなった。すなわち敵ゲージ上昇率も低く！

「不思議なハネ」から召喚まで、バトル新システム

CHECK 4

読めば読むほど強力になる!

6種類の魔法が新たに公開

前作も登場した5種類の魔法に加え、地震を起こす「クエイク」が初登場。今後、さらに上位の魔法も出現するとか…。



地震で複数にダメージ
クエイク



突風の魔法、空中の敵に有効
エアロ



火炎を発生させる
ファイア



機械、水系の弱点
サンダー



敵を凍らせる
ブリザド



HPを吸収する
ドレイン

CHECK 5

ちょっとイイ話?

『チョコボ2』にはスゴイおまけがある、らしい?

前作に「不思議なデータディスク」という特典CDがあったのを覚えているだろうか。スクウェアソフトのデータ集、体験版などが収録された豪華スペシャルディスクだ。このディスク、『2』にも付くとか付かないとか…。個人的には、大いに期待してマス!



⬅前作についていた「不思議なデータディスク」でスクウェアのレアデータ満載



⬆この不思議なハネは、いったい何種類あるのだろう? 見たところ魔法の力を持っているようだが…

CHECK 3

SYSTEM 1 不思議なハネ

未知の力!?「不思議なハネ」

何と『2』には「ハネ」というシステムがあることが判明! それも装備したツメやクラが壊れて初めて出現するのだ。どうやら装備品の成長度により相当数の種類があるようだが、使い方はまだ不明。コレはツメやクラに並ぶ、レアアイテムの発見か?



➡ウインドウにも「ハネ」の項目が…



➡すると謎のハネが出現。これは?



⬆敵の攻撃を受け、装備していたクラが壊されてしまった! えっ、クラって壊れるの?

SYSTEM 2 武器・防具

「2」のツメ&クラ新要素

●強化レベルにMAX値アリ

ツメとクラは、チョコボをパワーアップさせる重要な装備。「かまど」で合成し、強化できるのは前作同様だが、今回はその1つ1つにレベルMAX値がある。クセの強い装備が増えるかも?

●使うごとに消耗する

『2』では装備は消耗品。ツメは攻撃するうち、クラはダメージを受けるうち壊れてしまう。そのかわり壊れた装備は「不思議なハネ」に変化。強力な装備をあえて壊すのも、選択のうちなのだ。





⬅⬆装備の数は前作以上に豊富。強力だが壊れやすい、能力は低いが+99以上レベルが上がる、といった装備もあるかも

SYSTEM 3 魔法

もっと不思議な「魔法の本」が!?

●少し特殊な魔法の本

魔法の本の中には、特殊な本も存在する。その一つが「小難しい本」。名前どおり序盤のチョコボは読むことができない。無理に読もうとすると、危険なことが起こる可能性も…。



➡「小難しい本」を読めないうちは、確実に魔法が発動できない

●読むと何が起こる?

何が起こるかはまだ不明。ただこの本、使い方は一つだけではないことが分かっている。またこれが読めるようになると、強力な魔法のパワーを発動できるらしい…?



●「小難しい本」とは?

誰でも簡単に読める本ではなく、読むためにはあるモノを装備しなければならない。何か大きな力を秘めているようだ。

SYSTEM 4 召喚

召喚獣と出会う方法は?

チョコボの攻撃の中でも、最も強力な召喚魔法。今回も「魔石」は存在するらしく、これを使って幻界から召喚獣を呼ぶことができる。またラムウのように、一緒に行動する召喚獣もいるという。行動を共にする召喚獣とは、どうやって会えるのだろうか?



⬅召喚獣のラムウ。召喚魔法を使った後も、しばらく一緒にいてくれる

INTERVIEW

緊急インタビュー
'98・9・14

禊

【み-そぎ】
重要な神事などの前に、川原などで、水で身を洗い清め穢れを落とすこと

そしてD2再生

飯野賢治は2ヵ月間、世間から隔絶した空間で、そのイメージを研ぎ澄ませていた。それは純度100％のゲームを作り上げるための禊であった。その時を経て、彼はついに『D2』のシナリオを完成させた。新しいシナリオによる『D2』は、以前の企画のものと目に見えてわかる変化はないかもしれない。だが、その魂は間違いなく生まれ変わっているのだ。

構成・文／志田英邦&レッカ社　写真／早崎太郎

飯野賢治の帰還 ホテルでの苦悩

「ついに今日の昼、ホテルからチェックアウトしました！　かれこれトータル2ヵ月近く、ずっとホテルにいたんですよ。もう、こんなことは一生やらないです。自分の限界も見えたしね。

最初はホテルに一週間から二週間入って、簡単な脚本の差し替えをしようと思っていたんです。ところが、ちょっと直すだけじゃ意味がないなと思ってね。それで本を20～30冊読むことにしました。ユングの心理学から、インドの古代神、セブンアローズっていうアメリカインディアンの教え、般若心経。どれもすごく面白かった。それを読み終わったら、『D2』のストーリーの起承転結や全部の形が急に見えてきました。と、同時に僕は急にツラくなってきたんです。

本当に正直なことを言うと、すごいモノを作らないと、僕の人生がもったいない、と思いだしたんです。僕はゲームを作るのが本業だし、一年に何本も作っているわけでもない。それはワープのメンバーだってそうだし、僕のかみさんや子供にしたってそう。特に子供にとっては、父親がつくる生まれて初めてのゲームになるわけです。そんな大事なソフトを小さくまとめて作ってもダメなんだよね。でも、だからといって、作り直す作業は莫大です。ワープはそれで大丈夫なのか。セガは許してくれるのか。悩んで悩んで。それでつい上野駅から電車に乗って、単身、青森に旅立ったんです（笑）」

そして青森一人旅 温泉での目覚め

「最初は、アムステルダムに行きたかったんです。でも、飛行機のチケットが高くてね。そこで、時刻表を見て寝台特急に飛び乗ったんです。それが青森行きのはくつる号でした。青森についたら、ワープに「今日休むから！」って電話してね（笑）。温泉を探したんです。でも、ちょうど「ねぶた祭り」の時期でホテルは全部満室。たまたま黒石温泉というところが空いていて、そこに泊まることにしました。

温泉では独りでね。誰も友だちはいないし、携帯は電池が切れているし、何もすることもない。夜がすごく長かったわけです。[illegible]温泉[illegible]では自分はなんでゲームを作っているのか、なんでワープたったのか。『D2』ってなんで作っているのか。なんでドリームキャストにしたのか。いろんなことを思い出しました。それで、もっとちゃんと作ってみよう、という気になったんです」

シナリオ完成！ 新生『D2』は大作指向

「それから、シナリオをホテルで2ヵ月近く、書き続けました。もう、一人で脚本を書きながら、泣いたり、笑ったりしてね。俺って天才、俺ってダメっていうのが、1日に2～3回来るわけ。本気でしたよ。おかげでオープニングからメインストーリーの100枚以上ものシナリオが完成しました。今までの『D2』は中盤以降、全部作り直します。ただ、エンディングの部分はある事情があって、直前まで書けないんです。でも、そこまでは作り始めてしまう予定です。今日、ローラの声優をやってくださっている駒塚由衣さんがこのシナリオを読んでくれたのですが、すごく褒めてくれた。まちがいなく話としては100倍くらい面白くなったし、グラフィックでは10倍くらい良くなってきたし、ゲームとしては気持ちよくなってきた。「大作じゃない」と、前までは言っていましたが、大作になってしまったかもしれません（笑）。」

ワープに起こる波紋 発売日は未定

「今日は、これ（シナリオ）を元に、グラフィック会議とプログラマー会議をワープのあちこちでしているんです。突然、リーダーがシナリオを投げてきたから、なに言ってんねん、ってことになっているわけ。開発が再開するまではまだ数日かかるでしょう。

ただ、申し訳ないですが、発売日はずれます。ずれますが、大幅にずれないようにがんばります。ここまで来たら、正確な発売日はわからない。だから、僕も想像つかないぐらい時間がかかるかもしれないし、



あっけなく終わるかもしれないし。本当に作ってみないとわからないんです」

ジャンルはアクションアドベンチャーからアクションRPGへ

「今、決まっていることを発表します。まず、『D2』のジャンルをアクションRPGに変更しました！ 戦闘は以前同様アクションシューティング。でも、溜まるものがあったり、伸びるものがあったりします（笑）。僕の考えるRPGというのは、例えば、ドラゴンを倒せばいい、っていうものじゃない。ドラゴンにも魂があって、それを倒していいのか、葛藤したり悩んだりするのが、いいドラマだと思うわけ。そういうことをニューバージョンの『D2』はどこまでやってみようか、と考えています」

新生『D2』の新要素を発表。

「スノーモービル以外の乗物もいろいろでるかもしれません。ゲームの中にはサブゲームも結構あります。あと、戦闘の武器がサブマシンガンだけでなく、ショットガン、火炎放射器をリアルタイムで使えるところが面白いですよ
フィールドも広くなったし、ボスもいっぱい出る（笑）。登場人物も増えました。全体的にスケールが大きくなって、大体ストーリーを解くまで15時間以上、20時間未満を目標にしています。ドリームキャストの通信機能やビジュアルメモリも連動してなにかやる予定です」

飯野賢治からのメッセージ 本気で作るから、信じて欲しい

「今までの『D2』でも、間違いなく面白いものを作っていました。ドリームキャストという新しいハード、いいメンバー。そのままでもいいものができるわけです。だけど、もっといいものがある。それをやろうと思ったわけです……いや、本来こうあるべきだったのかもしれません。これから徐々に新生『D2』は発表されていきますが、外見はそんなに違わないと思います。写真を撮ったらほぼ同じでしょう。
　だけど、作っている僕らのレベルが違うし、根性が違う。材料から、ネタから全部違うんですよ。僕は今月でゲーム業界10年目なんですけど、新生『D2』は僕の集大成だと思うんです。脚本をここまで書くのは最後だと思うし、企画・監督・脚本って言う形でゲームにかかわるのも最後だと思っています。それくらいの本気で作っています。ぜひ信じて欲しいです！」

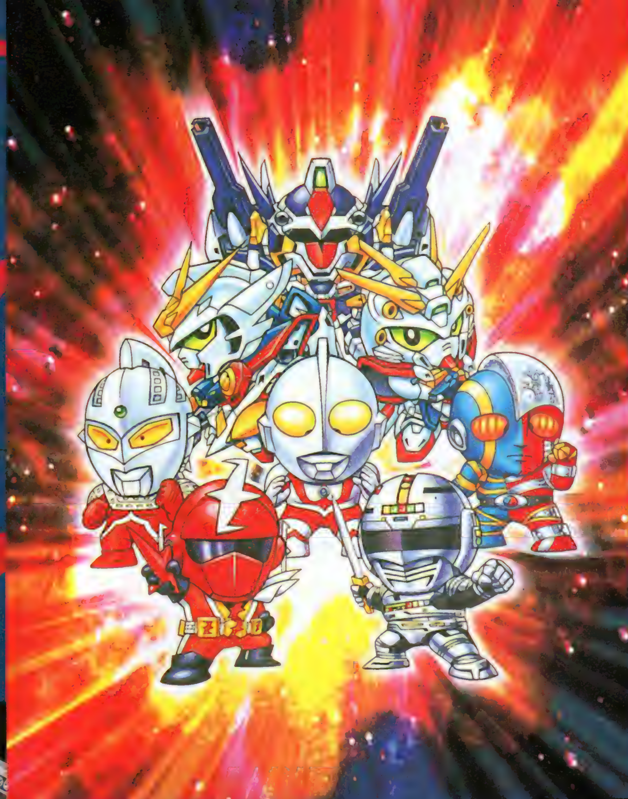
タイトルを一挙発表!!

キャラクターものでおなじみのバンプレストが、
このたび秋から冬にかけての新作タイトルを一気に発表！
アニメや特撮ファンにはたまらないタイトルが目白押しだ!!

スーパーヒーロー作戦

TVヒーローたちが、
PSでキミと握手!?

●プレイステーション
●ロールプレイング
●98年冬予定
●価格未定



『ウルトラマン』や『キカイダー』、『快傑ズバット』など、数多くのヒーローたちが集結するロールプレイングが登場！ 雰囲気としては、かつてスーパーファミコンで発売されていた『ヒーロー戦記』風で、キャラクターはSDサイズとなっている。また、演出にも力が入っており、CGムービーで必殺技を再現している他、変身シーンでは実写ムービーが再生される。20～30代の男の人にとっては、たまらない1本になりそう。

ファン必見！ TV本編の名場面もCGムービーで再現!!

ゲーム中ではヒーローの必殺技だけでなく、TVの名場面もムービーで再現している。写真は、科学特捜隊の基地を襲うゼットンのムービー。



➡ファンなら思わずニヤリとするシーンも用意されている





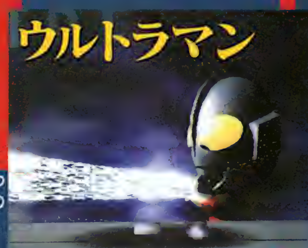






⬆『機動武闘伝Gガンダム』より。必殺技はシャイニングフィンガー





⬆➡スペシウム光線などの必殺技を持つ「光の巨人」。ゲーム中では、レオまでのウルトラ戦士が登場する



⬅特撮ものとしては、比較的最近のヒーロー。必殺技はレーザーアームなど

ヒーローたちが時空を超えて、平和のために戦う！



➡オリジナルの機体。『新スーパーロボット大戦』のSRXも登場予定





⬆⬅元祖メタルヒーロー。必殺技はギャバンダイナミックなど。シャリバンやシャイダーも登場する

バンプレスト、秋冬の新作

スーパーヒーロー作戦／全スーパーロボット大戦　電視大百科／スーパーロボット大戦F／スーパーロボット大戦F完結編

サターンで大人気のシリーズ最新作を移植！

スーパーロボット大戦F
スーパーロボット大戦F 完結編

●プレイステーション　●シミュレーションRPG
●98年12月発売予定（F）／99年3月発売予定（完結編）
●6800円

　サターンで大ヒットしたシリーズ最新作が、プレイステーションに移植決定！『F』及び『完結編』では、エヴァンゲリオンなどの新ユニットが登場。また全パイロットがしゃべるなど、演出も強化されている。なおオリジナル要素の有無については、まだ不明だ。（写真はサターン版）



⬇戦いが激化、イデオンやガンバスターも登場する！

⬅1本の長編ストーリーの中盤戦までが描かれる





復刻版超合金・マジンガーZがもらえる！スパロボメガトンキャンペーン実施!!

　今回紹介した『F』と『完結編』に附属の応募シール2枚を、『電視大百科』に同梱の専用台紙に貼って応募すると、もれなく「復刻版超合金マジンガーZ」がもらえるというキャンペーンが実施される。また、台紙には限定5000枚で黒いものがあり、これに貼って応募すると「復刻版超合金マジンガーZ BLack」がもらえる。どちらもプレミア確実のアイテムだ！



⬆昭和49年に発売された、第一期バージョンを忠実に再現！



『電視大百科』のCMもチェック！

『電視大百科』のTVCMでは、ロボットアニメに欠かせない声優、神谷明氏と新人タレントの千葉麗美ちゃんが共演！新米パイロット役の彼女と、教官役の神谷氏の掛け合いを楽しく描いたCMとなっている。10月下旬よりオンエアされる予定なので、こちらの方もチェックしてみよう！

⬆アニメではパイロット役の多い神谷氏が、教官に扮するのがミソ

全スーパーロボット大戦 電視大百科

『スーパーロボット大戦』シリーズの歴史に触れよう！

●プレイステーション
●データベース
●98年10月29日発売予定
●6800円（2枚組）

　アニメのロボットやパイロットが登場するシミュレーションRPGとして、大人気を誇っている『スーパーロボット大戦』シリーズ。その魅力を余すところなく網羅したデータベースが発売される。本作では、ユニットやパイロットなどの各種データを始め、さまざまな資料も収録。検索性も高く、ホームページを閲覧する感覚で楽しめるのだ。（画面は開発中のもの）



➡これ1本で、キミも『スーパーロボット大戦』博士になれる！

ホームページ級の高い検索性を実現

ハイパーリンク

検索エンジン②

メインメニュー

ハイパーリンク①

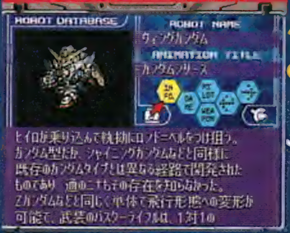
ハイパーリンク

スーパーロボット大戦史



⬆シリーズに収録されていた全マップを紹介。シナリオの概要やポイントも解説してくれる

ロボットデータベース



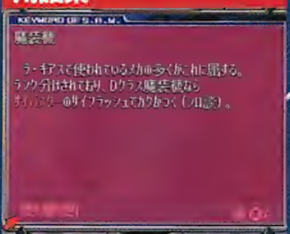
⬆メインのものから支援メカまで、シリーズに登場したすべてのロボットを網羅

キャラクターデータベース



⬆シリーズに登場した全キャラクターを紹介。パイロットだけでなく、サブキャラクターも網羅

用語集



⬆ゲーム中に登場した専門用語を総力解説。作品の世界観に触れることができる

極秘資料



⬅シリーズのTVコマーシャルやアートワーク、関連グッズなどを収録

ハイパーリンク＆検索エンジンとは？

①…文章中にある赤い単語をクリックすると他のメニューにジャンプ　②…タイトルや原作名、50音順での検索が可能

AZITO 2

世界征服／平和の道は1日にして成らず！　司令官／総統が基地建設の秘策を伝授!!

●プレイステーション　●バンプレスト　●98年10月15日
●5800円　●メモリーカード5～15ブロック使用

**秘密基地の運営を中心に据えた、
特撮ファン狂喜のシミュレーションに待望の続編が登場！
大きな変更点は2つで、
実名ヒーローが多数登場することと、正義か悪のいずれかを
任意に選択できるようになったこと。
これらがストレートに感情移入度UPにつながったこの一作、
その魅力とともに、正義と悪の相違点や、
秘密基地建設のプロセスを追ってみよう！**



正義のヒーローを率いるか!?　悪しき怪人どもに君臨するか!!

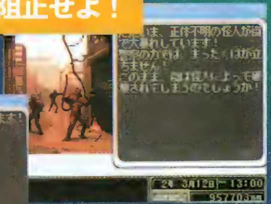
正義 VS 悪

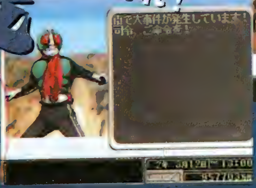
正義の鉄槌で悪の組織を壊滅せよ!!



正義の仕事
街中を偵察し、悪の組織の行動を未然に阻止せよ！

悪の軍団から市民を守れ！





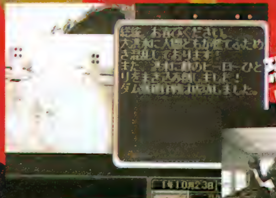
⬅⬆偵察によって、悪の組織の企みを事前に察知することが可能になる。解決すれば、市民から礼金がもらえることも！

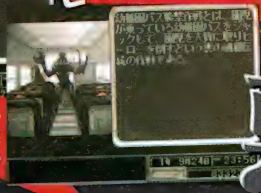
正義側を選んだキミの使命は、正義の秘密基地の司令官となってヒーローを造り出し、基地を運営していくことだ。また、街のパトロールも大事な任務の1つ。悪者どもは、市民をパニックに陥れる作戦を虎視眈眈と狙っているので、これを防がねばならない。部下のヒーローをフル活用し、これらの悪辣な作戦を阻止！　一進一退を繰り返し、悪の組織の秘密基地を壊滅させることが目的となるのだ。正義のヒーローをズラリ率いる快感がたまらない！

破壊作戦を展開し、目指せ世界征服！

正義側と正反対の立場ながらも、基地の運営という基本的な流れは同じ。キミは悪の総統となり、怪人を率いて正義の集団に対抗、市民を恐怖のドン底に叩き込むことを目的とするわけだ。また、悪サイドのみの特権として「作戦」コマンドの存在がある。これによって、敵の博士を暗殺したり、敵基地の施設を爆破するといったバリエーションに富んだ攻撃を自分から仕掛けることができるのだ。これをふんだんに活用して、狡猾に勝利していくのもまた、「悪」ならではの喜びだ！

恐怖の作戦でヒーローを倒せ！





⬆➡悪の軍団の定番である「幼稚園バス襲撃」「ダム破壊」などの作戦で、正義側を苦しめろ

悪の手口
卑劣な作戦の数々で、正義の軍団に打撃を与えろ！



正義のヒーロー&ヒロインたち

『AZITO2』最大のウリは、何といっても実際のヒーローが使えること！　それ以外にも、前作同様にゲームオリジナルのキャラクターが多数登場するぞ。

ヒーロー／ヒロイン

基地の偵察や敵怪人の撃退など、あらゆる任務をこなす正義側の主軸となるのがヒーローたちだ。それをサポートするヒロインは、諜報活動を得意とする。後半のマップになるほど、使えるヒーローは増加していく！

超電子　バイオマン



➡電子のパワーで新帝国ギアと戦いをくりひろげる正義の戦隊。途中でイエローが死亡、交代するというエピソードがあった。

美少女忍者マツリ



➡隠れ里の秘宝を守る美少女忍者。さまざまな忍術を駆使して憎き敵を打ち倒す。ゲームオリジナルのキャラクターだ。

宇宙刑事　ギャバン



➡銀河警察から来た宇宙刑事。変身時の豪快なかけ声「蒸ッ着！」が印象的。後のシリーズ作で登場した際には頭を丸めていた。

仮面ライダーBLACK



➡黒いボディーがカッコイイ、ZXに次ぐ11番目のライダー。RXに進化後、特訓と称し10人のライダーにタコ殴りにされる。

仮面ライダー1号



➡初代仮面ライダー。力の2号に対し「技の1号」と呼ばれ、2人揃いで「ダブルライダー」とひとくくりにされることも。

戦艦

空中からの爆撃で敵ユニットや施設に甚大な被害を与える。反面、空対空に弱い。

バビロス



➡シャイダーの戦闘母艦。ロボット型、巨大な拳銃型への変型が可能。あまりに豪快かつムダの多い変型プロセスが度肝を抜いた。

ドルギラン



➡ギャバンの超次元高速機。円盤部分「ギラン円盤」と下部「電子星獣ドル」とが分離可能。実は分離状態の方が戦力になる？

ロボット

基地の防衛や敵施設の破壊に活躍。強力な攻撃力と高い防御力を兼ね備える。

ラピッドパルス



➡電気会社の息子の重治君が操るロボ。マッ○バロン似の図体でプロレス技を使う。もちろんゲームオリジナル。

ガーディアンA

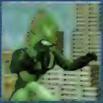


➡ネオ電光磁合金で作られた戦闘ロボ。白赤青黄の「ロボット4原色」が鮮やか。ゲームオリジナルのキャラクター。

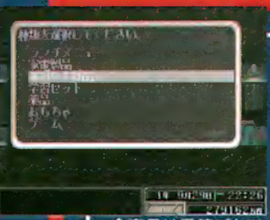
巨大ヒーロー

普段は人間サイズだが、変身により巨大化。オールマイティに戦える。

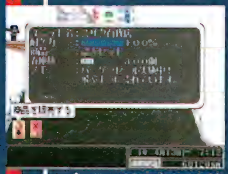
アイアングリーン



➡地球の自然を守るため開発されたエコロジーファイター。ボディまで目に優しい真緑色。ゲームオリジナルキャラクター。



↑商品は季節ごとで売れるシーズンが異なるので注意しよう



↑バーゲン中にはどんな商品もバカ売れ！　在庫を売りまくれ

商品を売り、活動資金を捻出

施設や兵器を造るための資金源確保は、基地の死活問題。ただし商品販売で儲けるには、商品の開発、生産、販売といった3ステップを踏む必要がある。資金難の序盤では、単価が安く生産スピードの早いアイテムで儲けよう。ただし、生産コストの高いものほど儲けが大きいので、徐々に商品のランクを上げること。また、開発してから時間が経つと売り上げが落ちてしまうが、バーゲンの時期がくると一気に売りさばけるので、うまく利用すべし。

悪の総統からの警告
「1つの商品に固執してはいかん……数多く開発して時期に合う品物を売るがよい……」

堅固な秘密基地(アジト)を築くための4大秘策！

Step.1 基地設計

- ・動力室、総司令室を配置
- ・通路で動力室、総司令室を結ぶ
- ・エレベーターで地上への出入口を作る
- ・各種開発室、工場をバランスよく設置
- ・出入口付近にトラップを仕掛ける

Step.2 商品開発

- ・商品開発室に博士を移動させ、販売物を開発
- ・開発終了後に工場で量産
- ・地上のカモフラージュ施設で販売

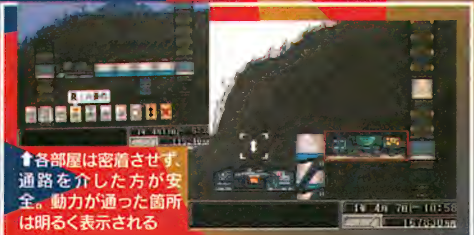
Step.3 ヒーロー／怪人開発

- ・開発室でヒーロー／怪人を開発
- ・完成したヒーロー／怪人を保安室へ移動
- ・諜報活動を実行

Step.4 激突！

- ・敵の本拠地に偵察を送る
- ・巨大ユニット、ヒーロー／怪人などを敵基地に進軍！

戦いは続く……



↑各部屋は密着させず、通路を介した方が安全。動力が通った箇所は明るく表示される

さまざまな部屋を地下に設置

まず始めにすることは、総司令室と動力室の設置。この2つがつながっていないと他の施設が作動しない。総司令室はいったん置くと撤去できないので、位置決めは慎重に。次に地表に続く出入口を作り、それを軸に各種の施設を設置していく。このとき、入口から内部に通じる通路に罠と保安室を複数設置して、敵の侵入に備えよう。出入口から総司令室への直通ルートを作ってしまうと、敵の侵入を防げなくなるので要注意！

正義の司令官からひと言！
「出入口は1つのみが基本。地上近くの通路に保安室を作り、基地の守りを万全にしたまえ！」

いよいよ敵との本格戦闘！

たいていの場合はこちらから攻めるより、まず相手に攻め込まれることになるハズ。地表に砲台を設置して迎撃し、基地内に侵入した敵は、入口付近の罠と保安所で全滅させて食い止めよう。敵の攻撃は波状的に何度も続くが、これを凌げる地力ができたら、いよいよこちらから敵基地に攻撃だ！　まず相手基地に偵察を送り、次に大型兵器で敵のユニットを牽制。そのスキにヒーロー／怪人を送り込んで、一気に総司令部を叩け!!

悪の総統からの警告
「攻撃のみに目を奪われるな……基地を守る予備戦力も確保するのだ……」

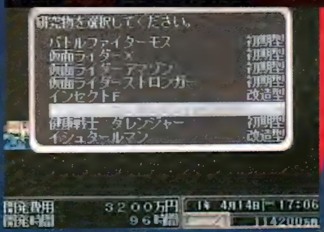


↑防御時に相手の兵器を叩いておけば、敵の戦力も低下して攻めやすくなる

攻守の要のヒーロー／怪人を生産

資金が安定したら、いよいよヒーロー（悪側だと怪人）の開発に着手。開発には博士が必要だが、ひと口に博士といっても教授・助教授・助手の3ランクあり、産み出すヒーロー／怪人ごとでこの組み合わせが異なるのだ。働かせすぎると反逆などを起こす危険があるので、うまく休憩を与えつつ、効率よく開発できるよう目を配ろう。また、急いで守りを固める必要のある序盤では、コストの安いヒーロー／怪人を数多く開発するのが得策だ。

正義の司令官からひと言！
「序盤は駒の数が最重要！　開発しやすい者から生み出していくのもひとつの手だぞ」



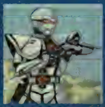
←おなじヒーロー（怪人）を複数回開発すれば、3段階まで強化されていくのだ

悪の怪人&怪獣たち

正義側と同様に、悪側にも数々の有名怪人たちがズラリ登場。悪役ファンには嬉しい限りだ！　怪獣などは、ゲームオリジナルのものが多数出現する。

怪人　さまざまな破壊活動を行うのに欠かせないのが怪人たち。恐怖の作戦で正義側に被害を与えたり、敵の地下施設への攻撃・占拠を行う上でも重要な役割を果たす。正義側のヒーローと同じ役割を果たす存在だが、使用できる数がヒーローより多めなのは、悪役ファンには嬉しいところ。

シルバ



➡バイオ星の戦闘ロボット。バイオマンを狙う第2の敵として登場。自らのロボ、バルジオンがないため何度も苦渋を味わう。

死神博士



➡ショッカー最高幹部の一人として有名な名悪役。地獄大使との毎度毎度の掛け合いが印象的。怪人イカデビルに変身する。

シャドームーン



➡仮面ライダーBLACKの宿敵。全身シルバーのボディが放つ威圧感は、ライダーシリーズの中でも随一の存在といえる。

ショッカーライダー



➡ライダーと同性能の改造人間で6人存在する。なぜか周囲の人間は違いに気付かないが、黄色いブーツとグローブでバレバレ。

カメバズーカ



➡デストロンの機械合成怪人。背中にバズーカ、体内に原子爆弾(!!)を装備している。もろとも新宿をフッ飛ばす作戦を目論んだ。

戦闘機　対地、対空能力を兼ねた機動性重視ユニット。開発コストの安さも見逃せない。

怪獣　強力なパワーで破壊活動を行う。敵ヒーローに対して圧倒的強さを見せてくれる。

要塞　正義側の戦艦に相当するユニット。破壊力バツグンの空爆で敵を一掃できる。

マクー戦闘円盤



➡宇宙犯罪組織マクーが使用する戦闘機。集団でギャバンに襲いかかるが、決まって電子星獣ドルに蹴散らされるのが哀れ。

フロンガ



➡食物であるエネルギーを吸収する際にオゾンをまき散らす、はた迷惑な怪獣。ゲームのオリジナルキャラクター。

サンドラー



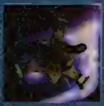
➡鉱山などに現れる地底怪獣。1万度の炎と、ダイヤより硬い爪が武器！　ゲームオリジナルのキャラクターだ。

幻夢城



➡宇宙犯罪軍団マドーの移動要塞。その内部には、多数の戦闘機を搭載。自らは動かず戦闘機任せに戦いを繰り広げる。

不思議宮殿



➡両端に戦闘母艦を配備、高い攻撃力を誇る不思議界フーマの移動要塞だ。内部には大帝王フーマの間が設けてある。

キメまくりたい人のための

LSD入門

●LSD
●プレイステーション
●アスミック・エース　エンタテインメント
●ドリーム・エミュレータ
●10月22日発売
●4800円（初回生産分のみゲームCD＋音楽CD 2枚組）

夢の世界を体験するという、奇妙なソフトがプレイステーションで登場する。
プロデューサーはクリエーターの佐藤理氏。
『LSD』という人を喰ったようなタイトルのこのソフト、一体なんなのだろうか？



佐藤 理　プロフィール
デザイン、音楽、映像など様々なジャンルで活躍するデジタル・クリエイター。独特のキャラクター性に富んだグラフィックデザインで注目を集め、その世界を3DのCGで展開したアドベンチャーゲーム風CD-ROM『東脳』『中天』といった作品も手掛けている。





CONCEPT

目的もゴールも何もない。『LSD』はゲームなのか？

ただひたすら3D空間の中を歩き回り、風景を眺め、執拗にループするミニマルなBGMに耳を傾ける。そこには謎を解くとか、敵を倒すといった、いわゆるゲーム的な明快な目的は存在しない。ただひたすらコントローラを操っていると、何とも言えない没入感に満ちてくる。夢の世界をPSに再現したというドリーム・エミュレータ『LSD』。これは非常に奇妙なブツである。ゲームなのか、ゲームじゃないのか。いったい『LSD』とは、何なのか？　プロデューサーの佐藤理氏に訊いてみた。

「3年ぐらい前に、インターネットでWEBを見てたときに、クリックしてくだけで、どんどん新しい情報に繋がっていく。もちろんデータ自体は有限なんだけど、感覚的にはどこまでも無限にリンクしてるような、あの感じが凄く面白く思ったんです。

一緒に仕事をしているスタッフに、5年間夢日記を書き留めている人間がいて、その夢がかなりブッ飛んでる。街中に死体が転がってる。花畑の花が笑いながら唄っている。突拍子もない出来事の連続なんですよ。

いろんな風景があって、わけのわからないキャラクターがいて、気が向いたらどこにでもいける。インターネットをやったときの連鎖感と、夢の突拍子のなさを重ね合わせたのがこの『LSD』なんです。

『LSD』には目的はないけど、ヘンな引っかかりというか、妙な気持ちよさはある。こんなのゲームじゃないって怒る人もいるだろうけど、気持ちよければそれでいいんじゃないの？って思うんです。ダラダラ遊んでボーっとする。こんなゲームがひとつぐらいあってもいいんじゃないでしょうか」。



SYSTEM





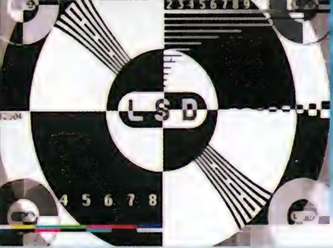
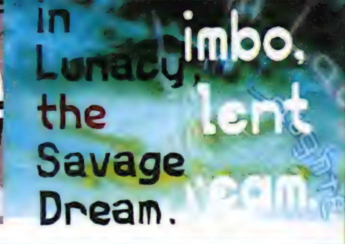


やらなければいけないのは、「感じる」ことだけ。

古ぼけたアパートあり、広大な野原あり、京都あり。『LSD』の3D世界はまったく違う雰囲気をもつ、いくつかの空間によって構成されている。壁や木々に接触すると、どんどん別の場所にリンクしていき、まったく異なった風景が目に飛び込んでくる。

10分ぐらいで夢から覚め、1プレイが終了するのだが、プレイを重ねていくと、同じ場所でも壁一面に目玉が張り付いていたりと、その様相は一定ではないのだ。不思議な雰囲気の風景の中をさすらい、笑いながら揺れるサイケな花や、首吊り死体を眺める。それらに意味性を見出し、勝手な解釈を楽しむこともできるし、ただ見てるだけでも構わない。

目的もゴールもない『LSD』で、プレイヤーがやらなければならないこと。それは「感じる」ということなのかもしれない。



解釈は自由。あまりにも突然なヴィジュアル・パート。

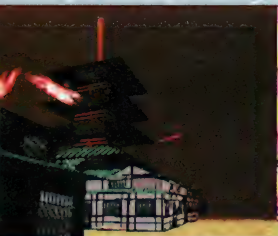
ゲームをスタートすると、実験映画的な雰囲気の実写映像や、抽象的な文章が唐突に映し出されることがある。「これはいったい何なんだ!?」と戸惑っているうちに、ふたたびタイトル画面へと戻っている。

3D空間のパートとはまったく独立して展開される、これらのヴィジュアル群もまた、夢日記をもとに制作されたとのこと。深い意味があるのか、ないのか。観る人によって様々な解釈が生まれるであろう、このヴィジュアル・パートは、全部で数十篇登場する。

ただし、どういうタイミングで映し出されるのかは一切不明。ぶっきらぼうな唐突さも夢らしい感じで、アヴァンギャルドな『LSD』の魅力のひとつになっているのだ。



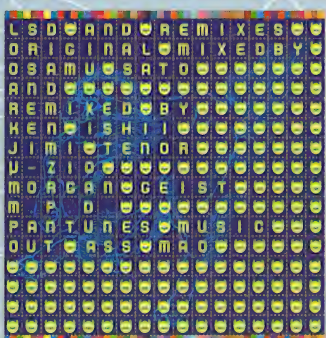

AND MOR





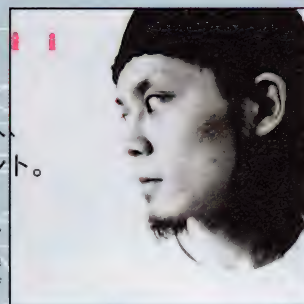
MUSIC

CG、実写を取り混ぜたオープニングムービーが強烈なインパクトを与える『LSD』。そこに流れるBGMも、クールな曲ばかり。それもそのはず。佐藤理の楽曲をKEN ISHII、JIMI TENOR、μ-Ziqらのテクノ系ミュージシャンがリミックス。このメンバーが手掛けるのだから、格好悪くなるわけがない。ムービーでは30秒ほどしか聴けないBGMを、CDでは完全収録。さらにオリジナル曲も収録して、CD2枚組でリリース。



LSD AND REMIXES
●10月21日発売
●CD2枚組　2,800円（税抜）
●発売　ミュージックマイン

KEN ISHII

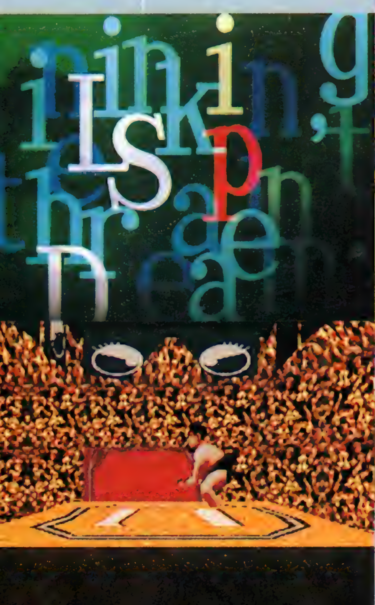


参加ミュージシャンの一人、ケンイシイ氏からのコメント。

「まだゲーム自体は手にしていないのだが、佐藤氏のコンセプトを読んでみて、普通のRPGやシューティングゲームからは得られないような興味を感じている。今回はリミックスで参加させてもらったが、ゲームの世界にフィットし、それと共にエンジョイできるようなものになっていることを望む。」

BOOK

ひとりの制作スタッフが5年間に渡って書き留めた夢日記。『LSD』のアイデアの源流とも言えるこの日記をモチーフに、イラストレーター、グラフィックデザイナー、写真家など80組の作家が作品を制作した、夢絵日記的作品集。作家の解釈によって再構築された夢の世界。この本も『LSD』の一部なのだ。




■参加作家
[illegible]



LOVELY SWEET DREAM
●10月22日発売予定
●1,500円（予価）
●発行・発売：メディアファクトリー



絶対使えるCD-ROM付き！特集記事とも完全連動!!
一発アクセス！
インターネット
得マガジン
あちゃら
INTERNET
あちゃらコードを打ち込むだけで、一発アクセス！
http://www.acara.com/
1998
11
毎月29日発売
特別定価
＊780YEN＊
簡単インターネット
加入ソフト付き！
インターネット
スーパーディスカウント術
パソコン安く手に入れる方法から、
無料プロバイダ、無料ソフトまで。得情報満載！
ホームページと付録CD-ROMでマスターできる
ホームページ作成虎の巻
特別付録！
HYBRID for Win＆Mac
あちゃらスーパーCD-ROM
あちゃらの大発明！
欲しいソフトは4ケタ番号を打ち込むだけで一発GET！
4大特集記事と完全連動！
お役立ちソフト123本収録！
ホームページ作成ソフトの救世主「Macromedia Fireworks」、ネットゲームの代名詞「QuakeII」体験版も完全収録！
インターネット エクスプローラ
4.01 Service Pack 1 日本語版（Win）
4.01 日本語版（Mac）収録
オフィスから家庭から、戦場にアクセス！
CD-ROMにタダで遊べるお試し版付き！
ネットワークゲームを100％遊び倒す！
TV＋ネットが融合したおトクなサービスを徹底紹介
データ放送得実践ガイド
今月のお宝ホームページ厳選43本！
あちゃらdeメル友
ネットワークゲームもあちゃらです！

ゲーム裁判Ⅱ

ゲーム業界の諸問題に司法のメスを！



あの人気企画が１年ぶりに帰ってきた！
今回はゲームを売れた売れないで
裁くのではなく、ゲームユーザーが
いだく不満を我々編集部が代弁する。
とにかく情報のサイクルが早く、大きな問題でも
なあなあになってしまいがちなゲーム業界。
はたしてメーカの言い分は？
両者は和解できるのか？
風雲急をつげる７ページが、今開廷する！

●構成・文／高橋祐介（株式会社ヘッドルーム）
●イラスト／長谷川弘

裁判用語集

原告 訴えた側の人物、団体。犯罪の被害者だったり、不当な不利益を被った人たち。本記事では主にゲームユーザー。

被告 訴えられた側の人物、団体。必ずしも悪者と決まったわけではなく、いいがかりをつけられただけの場合も。

判決 被告、原告の主張が平行線の場合、裁判官が法律を適応して決着をつけること。不服な場合は上告することに。

和解 被告、原告が歩み寄りをみせ、妥協点を見つけること。もちろん、片方に有利な和解が成立することもある。

陪審 刑事裁判で、民間から選出した陪審員を裁判に立ちあわせる制度。アメリカなどで行なわれている。

開廷 裁判をひらき、その日の裁判を始めること。反対に裁判を終えることは閉廷という。

事件ファイル NO.1 セガサターンはまだ終わらない!

**3年と10ヶ月ほどで、一線を退くこととなったハード・セガサターン。
(本誌サターンライフも終了するし)
だが、ちょっとまて。
このまま見送っていいのだろうか。
実はセガは、重大な公約違反を犯していたのである……。**



原告側紹介
94年年末にサターンを購入以来、「This is COOL」やクールパッドやクール……いやスケルトンサターンに一喜一憂していた彼らが立ち上がった!

原告側の請求 セガよ、湯川専務よ、もっと誠意を!

いったい何がマズかったのだろうか。気がついてみればゲーム市場の8割をPSに占められてしまう始末。サターンソフトの取り扱いを中止する店舗も続出しはじめた。今年の春の最強ラインナップはどこにいってしまったのか、いまやサターン専門誌はギャルゲー誌と化した。

おまけにセガはサターンに早ばやと見切りをつけ、ドリームキャスト一本に専念しようとしつつある。神は死んだのか? 日はもう昇らないのか? どうしちまったんだサターン、立てよサターン!どう考えても発売の時期を逸していた『バーチャ3』も、ここにきて正式に発売予定タイトルから消え、我々はもう我慢の限界にきた。

サターンユーザーの正当な権利を勝ち得、かつ我々の精神的苦痛の代償とするため、セガに3つの賠償を要求するものである。

ひとつ、99年内はソフトをリリースし続けること。

ひとつ、『バーチャ3』移植の公約の完全遵守。

ひとつ、サターンを侮辱した湯川専務によるユーザーへの謝罪広告。

我々はサターンを愛した。だからサターンも我々を愛してほしい!



⬆本誌人気企画「100の質問」でも、セガは自信満々だったのに……。不確実なことをそもそも約束しないで!

被告側の主張 セガサターン長い間ありがとう

……と、厳しい意見もちらほらと聞こえてくるセガサターン。セガのCSプロモーション部は、このことについてどう答えるのだろうか。「10月29日には『せがた三四朗 真剣遊戯』、12月には『サクラ大戦帝劇グラフ』など、サターンユーザーにはたまらないタイトルが出ます!」と、とりあえず98年中はセガからソフトは供給されるらしい。だが、その先となると今のところは全く不明。セガが社をあげてドリームキャストに力をそそいでいる今、多くてもあと1、2本程度と予想される。

それでも、「ライセンシーさんからソフトが発売されます」と、あくまでユーザーへの心配りを忘れない。

そんなセガの、サターンユーザーへのメッセージをお伝えしよう。「家庭用ゲーム機には、そのハードでしか遊べないゲームがあります。DCが発売されても、サターンでしか遊べない、みなさんにとってのマイ・フェイバリットゲームがあるでしょう? そんなみなさんのハートがあるかぎり、サターンというハードは不滅なのです」正論である。未来はドリームキャストに託し、サターンは今という瞬間を謳歌すべきなのかもしれない。

DCは確かにうれしいケド……



⬆それとこれとは……別だッ! そんなことで俺のサターン魂が……うう、やっぱり『ソニックアドベンチャー』やりたい……。

証言 「VF3」の影にかくれ次々と反故にされる有力タイトルたち



SUPERじゅげむカレンダー(発売スケジュール表)を見てほしい。発売日未定の欄に『バイオハザード2』『リアルサウンド2』『開運!なんでも鑑定団』などの名前が連なっている。これらはバーチャルボーイ末期の発売日未定のソフトと同じ運命をたどるのだ!

証言 『サターンはむしろこれからが旬のハード』

トレジャー 前川正人氏



「サターンというハードはやっといま使いこなせてきたところ。それを捨ててしまうのは、一番おいしいところを残してしまうも同然。周りがPSに偏っていっても、ウチは出し続けますよ」なんと心強いかぎりではないか!





せがた三四郎 真剣遊戯

➡そう、サターンには、なにはなくとも彼がいたではないか! まじめに遊ばぬ不届き物にミニゲームで覚えさせてやってくれ!!

判決 or 和解? ハードの寿命はいつかくる



双方の主張がまっこうからぶつかるこの裁判、日本の裁判制度では判決までに1年以上の月日が経過してしまうことは確実。考えてもみよう。1年後『ソニック・ザ・ファイター』の開発が始まっても、そのころにはDCの新作だっていくつもあるだろう。君は本当にわざわざサターンを引っ張り出してくるのか? 『ソニック・ザ・ファイター』を買ってやれるのか?「そんなみなさんのハートがあるかぎり、サターンというハードは不滅なのです」実にいい言葉だ。サターンはいつまでも現役である。世間の動向なんか気にするな!

事件ファイルNO.2 ボクのポケモンで遊びたい!

**ニンテンドウ64では久しぶりのスマッシュヒットとなった『ポケモンスタジアム』。
しかし、意外なところに争いの種が転がっていた。
使用できるポケモンは40体。
『ポケモン』に登場するモンスターの数は？ ……151体ですね。**



原告側紹介

ポケモンファンも少しずつ世代交代している。今はゲーム抜きでキャラクターを好きな子もいっぱいいる。しかしコアとなる層はやはりゲームも好きなようだ。

原告側の請求 64DD版はいったいいつに？

●たしかにCMや雑誌記事でアナウンスされてはいた。だがしかし〝アナウンスされていた〟と〝認知されていた〟ことは全く別。かくして、『ポケモンスタジアム』を買ったお店に駆け込む親子が続出することとなったのである。

たしかにヒトカゲやゼニガメなど進化前のポケモンや、あまり強くないポケモンは、バトルを繰り返したお子様たちには必要ないかもしれない。しかしこだわりのキャラを持っている達人レベルの子や、ポケモンを始めたばかりの方には、自分の使いたいポケモンが出ないことはショックだったようだ。

編集部が子供たちに独自に調査を行なったところ、ミュウ、ミュウ2を使えないというのが最大の不満であった。ついで序盤に登場するラッタや、オニスズメなどの、初心者組と思われる子供たちの被害が大きい。

対戦ともなればこの不満が単純に2倍となる。使用制限されていたポケモンがいれば勝てていたのに……なんて、勝った側も負けた側も不完全燃焼声しそうなケースもありそう。

こうなったら、DD版スタジアムの発売時期を確約してもらうしか、彼らを鎮める方法はないのでは？





彼らが使えない不満は大きい!

⬆➡イベントでせっかく並んで手に入れて、その帰りにはもう育て始め……などと思い出いっぱいの彼らが使えないのだから無理もないかも。

「自分のポケモンのうち、使えるポケモンが少なすぎて2日で飽きた」 証言

某メーカー広報

「サンプルキャラクターの数が使えなさすぎる」「ポケモンを厳選する必要があるのか」という意見もチラホラ。大人はGETの時間が不足しているのだ。

被告側の主張 『スタジアム』は大好評です!

●ユーザーたちの意見を聞けば、火を見るより明らかな『ポケモンスタジアム』への不満。

だが、任天堂にはクレームは特にきていないという。「40体のモンスターで楽しんでいただけております」そんな具合で、任天堂はあくまで強気。ポケモンをこの40匹に決めた理由も、昨年と今年開催されたポケモンリーグで使用されたポケモンがこの40種（今年にいたっては10種！）が中心だったからだという。

なるほど、強いとされるポケモンはしっかりと押さえてある。そこそこハイレベルな対戦をするには、このラインナップで十分である。考えてみれば、ポケモンを育てるという苦労なしに、楽しさだけを享受しようというのが間違っていたのかもしれない。だがそれにしても……。





ポケモンスタジアムで使えるポケモンたち

オニドリル	ナッシー	フリーザー	メタモン	ニドクイン
ギャラドス	ガルーラ	ゲンガー	サンダース	ウインディ
ニドキング	ストライク	イワーク	プテラ	シャワーズ
オコリザル	スピアー	ファイヤー	スターミー	ブースター
フーディン	ケンタロス	ラッキー	スリーパー	カビゴン
ゴローニャ	ダグトリオ	フシギバナ	サンダー	リザードン
パルシェン	ラプラス	カイロス	カイリュー	マルマイン
カメックス	カイリキー	ピカチュウ	ルージュラ	レアコイル

判決 or 和解？

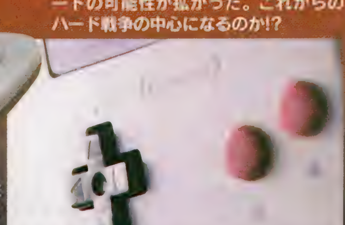
DDの発売は延びたが

この記事を書いている途中、新たなニュースが飛びこんできた。DDの発売が99年6月に延期されたのだ。しかし、『スタジアム』の続編はROMカセットで検討中だという。今回ダメだった人も次に期待して和解？

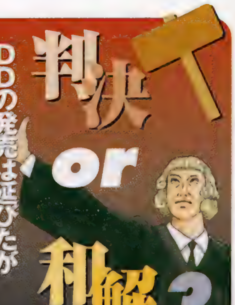


DD版の登場は『金』『銀』に合わせて？

⬅本当に出るのか？ DD＆増設メモリが活躍するのはいつのことになってしまうのだろう。



⬅⬇秋にカラーゲームボーイ、そしてGBパックといった追加アイテムで、ハードの可能性が拡がった。これからのハード戦争の中心になるのか!?



事件ファイルNO.3 ザンギャク表現許さんザマス!

真っ白なバーで白球を打っていた時代はとっくに過ぎ、ゲーム機の表現力は年を重ねるごとにうなぎ登り。おかげで画面はきれいになったが、描かれているものはきれいなものばかりではなかったのである。



原告側紹介
小さなお子さんをかかえるお母さんたちも、いつしかインベーダーを通過した世代に。でも子供が残虐ゲームをプレイするのには抵抗があるみたい。

原告側の請求
笑いながら惨殺する我が子の姿に戦慄

●「ウチの子供が笑いながら人を罠にはめるんですよ。もうショックで…」PSソフト『影牢』のヒットに伴い、こんな声が聞こえてきた。『影牢』とはテクモから発売されたトラップアクションゲーム。

刺激とは求め始めると際限がないもので、ゲームの中の表現も年々過激になっている。特に海外のPCゲームともなれば、残虐表現まっさかり、血の雨降らして肉片散布、という冗談が冗談に聞こえないくらい。

『影牢』は、明るいイメージのCM（いや、ダークなバージョンもあったけど）でアピールしておきながら、その内容はドロドロという点もマズかったらしく、戸惑ったユーザーたちもいたと聞く。一歩間違えば、愚かな人間を狩ることを肯定していると受け取られかねないハードな内容の作品だけに、子を持つ親にはショックも大きかったようだ。

少年がらみの猟奇事件の記憶も生々しい今、はたしてゲーム中の残虐を野放しにしていいものだろうか？



⬆人間の尊厳を傷つける……というか、もはやドリフのコントのような罠の数々。でも誰もが笑えるわけではない。

証言
私はあの館で地獄を見たザーマス!
東京都 PN.博信のママ

「先日、なにげなく子供がゲームで遊んでいるのを見てビックリ！ 人間が丸い岩の下敷きになったり、換気扇に吸い込まれたり。もはや残虐なんてレベルじゃありません」うーん、ごもっともです。



被告側の主張
表現すること自体は自由であるはず

●現在、プレイステーションのゲームはSCEとCESAがその内容をダブルチェックしている。（CESAのチェックについては、各メーカーが自主的に受けているという形）そのチェックの結果によっては、暴力や残虐な表現が含まれていることを示すシールをパッケージにはったり、内容の変更を行なっているのだ。ただし、どちらも「作品全体を見てチェックしている」とのことで、具体的に何をやったらマズイという明確な基準はないらしい。

昔のタイトルは、かなり過激な表現も許されていた。しかし、酒鬼薔薇事件以降、ゲーム内の残酷なシーンの演出に対しては、厳しい規制がされている。

子供は守られるべきものである。しかし、表現の自由も、侵すべからざるものである。子供を守るのは、親の役目だ。子供が何を見て、何を遊んでいるかを把握し、間違っていると思ったら正す。その方が社会を変えるより、よほど簡単なことのはずである。そのためには、もっと明確な内容表示が必要なのかもしれない。



⬆某社広報担当者に過激な演出について聞く「社内では明文化された基準はないが、社会通俗に反しないものとしている。例えば、四肢の欠損や過激な流血等の演出とかは規制しています」

証言
CESAの倫理規定ってどんなもの？

CESAの倫理規定には、「全体の文脈の中で判断する」との一文がある。仮に血や裸が全く出ていなくとも、反社会的な内容のものは規制されるのだ。全文は、http://www.cesa.or.jp/でチェックできるぞ。

ソフトのチェックよもやま話

残虐行為に対する具体的な禁止事項はいようだが、性的表現となれば話は別。「性交はどんな表現でもダメ」というわかりやすいものから、「おしりのラインは湯気や水着などで一旦切らなくてはならない」というものまである。

推奨年齢 年齢制限 18才以上
⬅サターンの18歳以上推奨は、主に過激なギャルゲー

X指定 18才以上
⬅2年前は、それより過激な18禁もあったのである

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
⬅PSはエロはダメ、暴力表示のみ

判決 or 和解？
どちらも守られるべき



テレビゲームによって常識的な感覚を麻痺させられた子供が犯罪を犯す。分別のあるゲームファンは「なにを馬鹿な」と思うかもしれない。だが、なかにはゲームが悪者にされた例がいくつか存在する。ゲームと犯罪の因果関係がはっきりしていなくても、親にはその万が一が怖いのだ。

幸い、暴力、性表現に関しては、子供が遊ぶ前にチェックすることができる。シールで表示してあり、子供とゲームを買いに行った時、その場で遊ばせていいかどうかを判断できるようになっているのだ。

子供が選んだ過激なゲームに対し、一概に叱るのは間違っている。もし子供が勝手に買ったとしても、度が過ぎないうちは自立の一歩として見守ってあげるのが、子供のためになるかもしれない。



⬅こんなシーンも残酷と言えば残酷。もし物語上意味があれば、必ずしも修正されるわけではないようだ。



サギだ！ 差別だ!! 陰謀だ!!!
誌上略式裁判

こうなったら片っぱしから訴えてやる！

みんながみんな気になるわけではないけど、
気になる人はとても気になる問題もしっかりフォロー。
ちょっとだけ言いがかりっぽい気もしないでもないけれど。

事件ファイルNO.4
オレと青春を駆け抜けたあのゲームが復刻されない！

●誰にでも、人にはまったくわからない理由で執着してしまう思い出のゲームって、ひとつくらいはあるよね。今の復刻版レトロゲームは、いったいどんな基準で収録タイトルを選んでいるのか。とりあえず大手3社に聞いてみたところ……。うーん、復活を希望した署名でも集めてみる？

ナムコの場合

復刻といえばナムコの『ミュージアム』『アンソロジー』シリーズが元祖的存在。「現在の市場の事情に合うかどうかも考慮」するなど、ただ懐かしいというだけでは復刻しないようだ。

コナミの場合

MSX時代のゲームを復刻するという大胆な試みを行なったコナミだが、「ユーザーのはがきを参考にする場合もあれば、開発部の思い出で決める場合も」と、決まる過程は案外と普通。

カプコンの場合

メーカー設立から数えて第8作目まではすべて復刻する予定のカプコン。ユーザーの声を大事にしつつ、カプコンの原点を改めて伝えたいという意気込みが見えてくるようだ。



➡またも魔界へと挑むことに。カプコン史上最初の大ヒット『魔界村』は、今なおお色あせぬ魅力を持っている。

事件ファイルNO.5
『かってに桃天使！』の続編が出る保証はあるんでしょうね?!





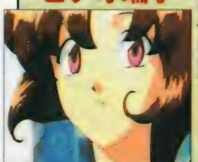
「続編は出ます！」

●次回予告で「続きが出るかはみんな次第！」とかなんとか言っていた『桃天使』。じゃあ売れなかったら続きは見れないの？ 訴えてやる！ というわけでコナミに聞いてみたところ……。

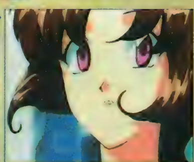
事件ファイルNO.6
友達の家のプレステの方が画面がキレイ……。

●それは、テレビの違い、もしくは入力端子の違いではないだろうか。え？入力端子ってなに？そんな君は上の写真をみて勉強しよう。RGB入力端子の付いたテレビも増えてきたよね。比べれば、RGB入力の方が線がシャープだ。

ビデオ端子



⬅一般的に使われている端子。簡略化された信号を送っているので、色の退色や、映像のにじみがおこってしまう



RGB

➡映像のにじみはほとんどなく、はっきりとしている。これから時代は、RGB主流になっていくかも

番外編
『じゅげむ』を発売日に買えません。さぼってないですか？

●結論から言うと、遠隔地では数日発売が遅れてしまう。たとえば沖縄では3日、北海道では4日という具合。流通上の問題なのでカンベンしてね。

『じゅげむ』顧問弁護士に聞く ゲーマー的日常に潜む犯罪を知る

Q.1 友達同士のゲームのソフト売買って、なにか罪になるんですか？

A.1

●ゲームソフトは、判例で映画の著作権を同じような扱いということになっているんですよ。そして、映画には、頒布権が認められています。頒布権とは、「公衆」（特定・不特定多数に）に複製物を譲渡または、貸与することであり、故意に侵害した場合、3年以下の懲役または、300万円以下の罰金に処されます。友達の間では、公衆には当たらないので（不特定多数に向けた商売ではない）、法に触れるようなことにはなりません。

Q.2 ゲームを貸し借りして、プレイするのは、大丈夫？ でも、なぜゲームレンタルはできないの？

A.2

●これもQ1と同じことで、頒布権が関わってきます。法的には、相手が友人同士のような限られた少人数の場合は、法に触れるようなことはありません。ちなみに、現在この頒布権について公判中なので、このことは、解釈がかわるかもしれません。

次のページに現在の状況が書いてあります。今後どのように展開するか、ゲーム好きなら見届けたほうがいいかも知れませんね。

CAUTION!

ゲームライフを左右する諸問題に無関心ではいられない！

ゲーム系裁判を傍聴にいこう

ゲーム系裁判が頻発する現今。裁判というと縁遠いイメージがあるが、我々の手の届かない世界の話ではない。ゲーム史のターニングポイントとなりうる瞬間に立ち会ってみないか？ これであなたも歴史の生き証人！



①傍聴ってなに？

裁判の傍聴というと、法廷ドラマの裁判なんかで、加害者や被害者の家族や友人がとりみだしはじめ、「静粛に！」とかなんとか裁判長に注意されているシーンが思い浮かぶ。

ことゲーム系の裁判では、ゲームファンはゲームの友人も同然だろう。

日本では裁判は原則として公開されており、誰もが傍聴することができる。ゲームに関する訴訟ははたして正当に裁かれているのか？ 裁判官は適当にやってないか？ ……などという疑問を、だれもが実際に確かめられるというわけだ。

まあ、野次馬的に傍聴に行っても怒られることはない。堅苦しく考えず、気楽にいってみましょうか。

②実際に行ってみよう！

まずは自分の興味のある訴訟を選ぶことが先決。それも、第1回期日のものを傍聴するのがベストだ。ゲーム関係の裁判はほぼすべて民事事件。民事事件より裁判がわかりやすいとされる刑事事件にしても、第1回期以降は傍聴していてもわかりにくい。先に別の刑事事件の裁判を傍聴して予習するのも悪くないだろう。

日程や場所などは、ゲーム誌よりも情報の早い新聞や、そのホームページなどで調べるのがオススメ。週刊のゲーム誌でも、発売日の関係上、裁判が終わったあとに報じることもままあるからだ。（本誌も含めて）

さて、こざっぱりと身なりをととのえたらいざ裁判所に潜入！ って、裁判所は基本的に出入り自由。こそこそしているとかえって怪しまれるので堂々とした態度で。受付の近くには事件表という本日開かれる法廷の一覧がある ので、お目当ての法廷が開かれるまで時間があるようなら別の法廷を傍聴してもいい。

案内図で目的の場所を確認したら、定刻5分前までには法廷に入ろう。傍聴人入口をくぐった後は私語禁止。

なお、傍聴券を必要とする場合は、その交付時から職員が立ち会うので、法廷の前までその誘導に従おう。

法廷は立ち入り自由である。途中で出入りしてもかまわないので、連れと話したいときなどは出てしまってOK。メモや筆談なども可能だが、写真撮影や録音などは禁止だ。

予備知識はこんなところで十分。あとは実際に法廷に行ってみよう！





⬆なお、実際に法廷に行かないまでも、ARTSなどが行なう記者発表に行くのも手のひとつ。結果を知るだけなら十分だ。

ますます加熱していく価格統制&中古販売問題

公正取引委員会 VS プレイステーション

公正取引委員会が、プレイステーション用ハード、ソフトの販売に関し、SCEに対して不公正取り引きの排除勧告を行なった問題に対する審判。これに対し、SCE側は全面的に争う姿勢を見せている。9月7日に実施された第4回審判までは、公正取引委員会側の主張にSCE側が弁明を求めるという流れだったが、次回第5回審判ではSCE側がようやく反論を展開することになると見られている。

第5回審判は11月13日！

カプコン他5社 VS アクト社

カプコン他5社が、アクト社に対して起こした訴訟。メーカー側の主張は、ゲームソフトはメーカーに頒布権（ソフトをどこに売るか決める権利）があるので、無許可で中古ソフトを販売してはならないというもの。ゲームが頒布権を有するか、頒布権のおよぶ範囲がどこまでかが裁判の争点となる模様。

第一回口頭弁論が9月3日に実施され、カプコン側とアクト社側の立場が主張された。

次回開廷は11月19日！

ゲーム業界最近の裁判

こんな裁判ありました！

データイースト VS フェイス

データイースト社が、『マジカルドロップ』に類似した製品『マネーアイドル エクスチェンジャー』を製造販売したフェイス社に、著作権の侵害したをとして損害賠償などを求めた訴訟。まだ判決は出ていないが、フェイス倒産のため審理が終了した。



⬆PS版への移植なども一時頓挫。人気の高いゲームだけにショックだった。

コナミ VS ビデオ製作者

藤崎詩織ファンは大ショック！ って、もうご存知だとは思うが、同人アニメに藤崎詩織を無断で出演させていたビデオ製作会社をコナミが訴えた。この同人アニメとは、藤崎詩織が全編にわたってわいせつな行為をくりかえすというもの。藤崎ファンからコナミに「僕らの詩織ちゃんが汚されています！」との投書があり（それはそれで興味深い話だ）、今回の訴訟となった。

ただ、被告が争う姿勢を見せていないので和解となる模様。

あなたは中古派？ それとも新品派？
RE SALE陪審裁判

７人の怒れるゲーマーたち



戦いを司法の場に移した中古ソフト問題。だが、その場にユーザーは不在なのだ。そこで、ある意味ゲーム業界の最前線に立つ７人の人間が、ゲーム流通のありようについて語りあう。そして８人目の陪審員は他ならぬ君だ！

売買するユーザーの声

高橋「中古屋ショップをけっこう利用している鰕原君は、新品はあまり買わないとか？」

鰕原「いや、買いますよ。どうしてもやりたいゲームは新品。中古は試しに……というパターンが多い」

福田「でもアキバとかなら、その日のうちとかに中古が出回りますよ」

植竹「各店舗がゲームにオマケをつけるから、そのオマケを制覇した人が売ってしまったり（笑）」

玉利「ふたつ並んでたら、安いほうを買っちゃうだろうなあ」

一同「うんうん」

高橋「でも、それはアキバみたいな一部のイビツな場所の話で……」

植竹「なくなるときはなくなるからね。だからやっぱり、みんな本当に欲しいものは新品で買うよ。最近だと『かってに桃天使！』がそう。発売直後どこも売り切れだった（笑）」

佐藤「中古に流れない努力をメーカーがすべきだと。で、植竹さんは『桃天使！』買ったんですね？」

植竹「……仕事でね（笑）」

玉利「どれだけ興味があるかで払う金額が変わるだけで、中古か新品かあまり意識しないのかも。『パチャめも』ってパソコンのギャルゲー覚えてます？ 中古で●●●●円ならいいかって買っちゃいましたよ」

高橋「食事一回分くらいなら、と。じゃあ、今度は売る側の事情を」

佐藤「やっぱり期待外れだったゲームは速攻で売りに行きます。メーカーやゲーム雑誌にだまされたわけだから当然の権利でしょう」

花井「いまだにおこづかいを親に決められている身としては、新品を買うために、遊び終わったソフトはしかたなくお金にしてますけど」

鰕原「どちらも不憫な話ですね」

福田「きっと、中古に売ったお金でゲームを買っていた人は、単純に遊ぶ機会が少なくなりますね」

鰕原「それと、メーカー的には、『ゲーマーのみなさん、昔のゲームなんかやってる時間があったら、そのぶん新しいゲームを買ってプレイしてください。もちろん新品で』ってことなんでしょうね」

玉利「たしかにゲームは遊ぶのに時間がかかるから」

CESAは正しいの？

高橋「ずいぶんとさみしい話だ。CESAはゲームは『映画の著作物』だって主張してるけど、古い映画はビデオで見られるよね。ゲームにはそういう仕組はいらないのか？」

高橋「ROMカセット時代は、初回つくった分しかソフトを売れなかったから、メーカーと中古屋の利害はあまり対立しなかったんだよね」

玉利「中古で多くの人に遊んでもらえたら続編にも期待できるし。でも、今は簡単に再販できちゃうから……」

佐藤「メーカーも黙っていない、と。でも、中古がなくなっても得しそうなのってメーカーだけじゃないですか。中古を撲滅したからって、面白いゲームが出る保証はないわけで」

植竹「痛いところをつくね。中古の値段でなきゃ買いたくならないソフトが多いわけだからね（笑）」

佐藤「そしてビデオや音楽とかは制度をととのえて中古を制限しているのに、ゲームはいきなり『撲滅します。話し合いには応じません』ですもん。あんまりですよ」

鰕原「中古で流通させたくなかったら、メーカーが買い取ってくれ」

一同「それだ」

高橋「だんだん話が過激になってきたけど、要するに……」

福田「やらないゲームならただ持っていてもしょうがないし」

植竹「やらないゲームでも、安いと買ってしまう（笑）。それだけの話か」

でも理想の形じゃない

花井「でもみなさん、結局ゲームが出ないと中古も新品もないじゃないですか。実際ゲームメーカーはあまり景気がよくないみたいだし」

玉利「つくり方に問題があるんじゃない？ 大作にありがちじゃないですか全部つくりなおしとかね」

高橋「あと、すぐ売りたくなるようなものを、なぜわざわざ買うのかな。ユーザーにも問題はあるよ」

佐藤「そう。ちゃんとしたゲームなら、手放して後悔することもある。また遊びたくなったときには、中古でも入手困難だったりとか」

高橋「でも、いまの中古ソフト販売の形態が、理想かっていうと……」

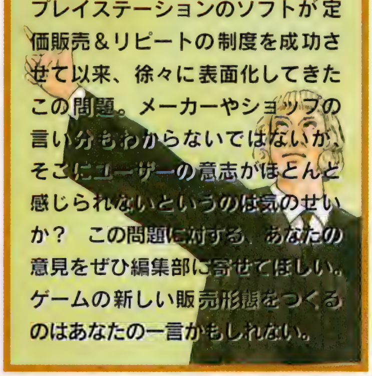
植竹「そうでもないよね。下手するとプレミアがつくし、探したソフトが見つかることはむしろ少なくて」

鰕原「そういう、昔のソフトでも探せるシステムをCESAなりがつくれば、案外中古はなくなる？」

福田「値段次第でしょうけど」

高橋「最近の裁判の結果とは関係なく、ゲームのよりよい販売形態が必要な時期なのかもしれないね」

あなたにとっても他人ごとではない！



プレイステーションのソフトが定価販売＆リピートの制度を成功させて以来、徐々に表面化してきたこの問題。メーカーやショップの言い分もわからないではないが、そこにユーザーの意志がほとんど感じられないというのは気のせいか？ この問題に対する、あなたの意見をぜひ編集部に寄せてほしい。ゲームの新しい販売形態をつくるのはあなたの一言かもしれない。

新品オンリー派
ライター見習い。ロリ系キャラをこよなく愛するが、シューティングも好き。通称ロリシュー。うそ。今つくりました。





中古最大活用派
ライター見習い。格闘系を主に担当するが、その影でギャルゲーをプレイしまくっている。中古屋を覗くのが日課。

中古売るだけ派
本誌「サターンライフ」担当ライター。『ギレンの野望』をこよなく愛する。セガにはあまり愛はないとのことだ。





ノンポリ派
ゲームライター。去年プレステを購入したばかり。彼がゲームを買ったという話はあまり聞かない。どちら側につく？

中古買うだけ派
本誌「アーケードに吠えろ」担当ライター。好きなジャンルは格闘とギャル。『あすか120％』シリーズを愛する。





中古新品問わず派
本記事の司会のライター。年にゲームを買うのは厳選して5本程度。しかし趣向はマニアック。ゲームは絶対に売らない。

???派
本誌編集者。最近「恋と仕事と趣味に生きる」と発言し、周囲をあっといわせた。秋葉原には自転車で通えるらしい。



元宮秀介のメディアウオッチ

プレイステーションのある暮らし

元宮秀介 Shusuke Motomiya

1969年12月22日生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター、編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。
『ポケモンカード公式ドキュメントブック　めざせポケモンカードマスター』(メディアファクトリー刊)が10月20日発売される。

第3回 生活を豊かにしてくれる 居心地のいいゲームショップ



発見に満ちている、大型書店やCDショップ

僕の休日の過ごし方は、ここ10年以上ずっと変わっていない。昼過ぎに都心に出て、大型書店へ行く。大型CDショップへ行く。そしてまた書店へ行く。さらに別のCDショップへ行く……。大体、こんな感じなのだ。もちろん、書店やCDショップへは平日も足を運んでいるので、買おうという気にさせてくれる新刊や新譜が見つからない場合だってよくある。だけど、それでもいいのだ。たとえば書店なら小説の棚を眺めていると、以前読もうとして探し出せなかった本をふっと見つけ出すことがある。文庫の棚を眺めていると、向学心がムクムクと湧き出して、古典文学に手を伸ばすことだってある。書店やCDショップは、発見に満ちているのだ。

それ以上に、僕は書店やCDショップにいること自体が好きなのだ。キビキビと働く店員や、物静かに目当ての商品を探している客たちが醸し出している知的な雰囲気が好きで、わけもなく長時間いたりすることだってある。

僕にとって、ゲームは本やCDと同じくらいに生活に欠かせないものだ。だけれど、ことゲームショップに対しては、そんなに思い入れが抱けないのだ。目当てのソフトを購入したら、すぐに立ち去るだけ。ときおり旧作の棚を眺めてはみるのだけれど、とりたてて発見があるわけではない。ゲームファンとして、これはすごく残念なことだとずっと思っていた。書店やCDショップのように、その気になれば、長い時間楽しめるような居心地がいいゲームショップはないものかと思っていた。

ゲームをとりまく状況が変わってきた

ところが最近は事情が変わってきたようだ。ゲームショップが次第に面白くなってきたのだ。10年前、ファミコンが全盛期のころ、ゲームはほとんどが玩具店で売られ、ゲームはまだまだあくまで電子玩具の延長線と思われていた。今でこそ、ゲームは多くの人々の生活に欠かせない存在になっているけど、当時は一過性のものと思われていた。なにしろ、当時の業界紙では「ファミコンブームの次は、ラジコンブームがくる！」と書かれていたくらいだったのだ。

そんな状況もプレイステーションが登場してから一変した。ゲームソフトの流通の主が玩具流通からレコード流通へと移り、ゲームが玩具店や量販店だけでなく、レコード店でも売られるようになった。ハードウェアの性能が向上し、それが呼び水となって、様々な才能がゲームを作りはじめるという流れもあって、ゲームの内容そのものにバラエティさが増してきた。業界用語で言うところの一般層、ライトユーザーと呼ばれる人々がゲームを楽しむようになった。ありていに言えば「ゲームはオタクだけ」のものではなくなってきたということだ。

と同時にゲームを取りまく状況も変わってきた。電子メールのやり取りが日常になった。キャラクターグッズのコレクションが流行している。何百チャンネルをも受信できる衛星放送だってある。手を尽くしてプレミアム商品を手に入れることも楽しい。子どもたちの間では、トレーディングカードゲームが流行している。こんな風に僕らの身の回りは、いつの間にか「ゲームなるもの」に満ちているのだ。

今度の休日はゲームショップに出かけよう！







魅力的なショップが日本を元気にさせる

そんな今の気分を反映したゲームショップが生まれてきている。僕がよく行く神保町のゲームショップ・ぴゅう（PIW）は、ゲームはもちろんだけど、ゲームとは地続きの間柄といえるアニメのビデオやLDを扱い、さらには攻略本や各種のトレーディングカードゲーム、アクションフィギュアまでを取り扱っている。まさに今のゲームユーザーの趣向を捉えた店作りなのだ。

ぴゅうの工夫はこれだけにとどまらない。店舗スペースの関係上、試遊台が置けない代わりに、モニターを数多く設置して、プロモーションビデオをガンガン流している。『パラサイト・イブ』や『メタルギア・ソリッド』の発売前は、その映像に圧倒されて、モニターの前で棒立ちになっている人たちがたくさんいた。こうした店作りであれば、特定のゲームだけを目当てに足を運んできた人も、並べられているアイテムに興味を惹かれて、買ってみようと感じるかもしれない。

レンタルビデオで知られるTSUTAYAの店内で展開されている「GAME TSUTAYA」も面白い。ぴゅうがゲームファンを対象に店作りを行っているのに対し、GAME TSUTAYAは徹底してライトユーザーに向けた仕掛けが凝らされているのだ。

GAME TSUTAYAで目立つのは、試遊台の多さだ。大作はもちろんのこと、ちょっと気になるタイトルをテストプレイできるのは、単純に嬉しい。売れ行きランキングBEST20のソフトを並べた棚もいい。人気ソフトがひと目でわかり、さらにそれをそのまま購入できるのだから話が早い。どちらもTSUTAYAがCD販売で展開してきたノウハウがそのまま生かされているのだろう。

それ以上に興味深いのは、店全体の棚の作り方だ。RPGやSLGなどといったマニア向けのジャンルわけは一切やめ、まったくのライトユーザーをターゲットに「初心者におすすめ」「アニメが好き！」「みんなで遊ぶ」「スポーツ大好き！」「ハラハラドキドキ」ときわめて感覚的にわかる、キャッチーな分類をしているのだ。実に優れた店作りだと感心させられる。

それぞれのソフトにつけられているポップカードの内容もこだわりが光る。そのゲームの魅力をひと言で語る「キャッチ」から、そのゲームの内容を、専門用語を使わずに、わかりやすい言葉で書いた「コメント」、「プレイ人数」、RPGなどならエンディングに到達するまでの「プレイ時間」までが小さなカードに書きこまれ、実に徹底して制作されているのだ。このポップカードをガイドにすれば、過去のソフトの中から好みにあったものを見つけだすこともできるだろう。新作ソフトばかりに力を注ぐのではなく、過去の名作をきちんと売ろうとする姿勢は好感が持てる。

今回はふたつの店を紹介したけれど、こうした新しいゲームショップ作りは、全国で行われつつあるのだろう。ゲームの売れ行きに元気がないといわれている最近だけど、ゲームショップがさらに魅力的なスペースになるのなら、不況だって吹き飛ばせるかもしれない。

さて、今度の休日はゲームショップに出かけることにしよう！



写真/早崎太郎
取材協力/カルチュア・コンビニエンス・クラブ
撮影協力/TSUTAYA 三軒茶屋店

貴方とサターンの素敵な関係……。

SATURN LIFE

G連の野望・完結編

さよならサターンライフ666
最終回スペシャル

な、なんと！　サターンライフは今月で最終回となりました！　そこで今回は、セガサターンというハードの過去・現在・未来について、お馴染みの二人(?)が対談形式で検証するスペシャル企画をお届けします！

サターンのハード販売台数は歴代4位！

ナイツ(以下N)：今のサターン市場を見て、サターンは失敗だったと言う人がいるよね。今やっている、セガのCMの影響もあるんだろうけど(※注1)。実際どうなのかな？

G連(以下G)：いや、サターンは決して失敗ではない。なんだかんだと言っても国内で500万台以上も売れた。これは、今まで発売された家庭用ゲーム機歴代の販売数としても4位(注2)。もちろん、セガのハードとしては過去最大の販売数だ。ただ、日進月歩のスピードで技術革新が進むゲーム業界では、どんな優れたハードにも寿命はあると言わねばなるまい。サターンの場合は失速するスピードが少し速すぎたような気もするが……。

N：なぜ急に失速したのかな？

G：どんなハードでも、発売後しばらくするとソフト乱造期が来る。ソフトが大量に生産され、本当におもしろいソフトが埋もれてしまうんだ。サターンの場合、宣伝やプロモーション活動のまずさもあって、その期間がやや長かった。またヒット作・話題作の発売時期が集中する傾向があったため(注3)、しばしばハードに休眠期が訪れることもあった。その間に、ユーザーが離れてしまったのかもしれないな。ヒット作集中の例として、今年の4月の『ギレンの野望』、『スパロボF完結編』、『サクラ大戦2』が挙げられる。

N：定期的に良作を発売することできるかどうか。それがハードの寿命と関係あるということ？

G：うむ。コンスタントに良作が発売されている間は、ハードの将来を心配している暇なんてないだろう？

性能的には現在でも十分通用するハード

N：ぶっちゃけた話、サターンのハードとしての性能はどうなの？

G：そりゃあ発売から4年近くも経っているんだから、ドリームキャストと比べるのは酷というものだ。しかし、何時間プレイしても熱暴走しないし、読み込みも早い(ような気がする)。スプライト機能など2D性能は強力だし、現在でも十分に通用するハード性能だと思う。メモリ不足も拡張4メガRAMで対応している。ただ、市場やユーザーの間に「サターンはもう限界だ」という雰囲気がある。ゲームメーカーも営利企業だから、ソフトが売れないとなればゲームを作らなくなる。するとユーザーが買いたいソフトが



現サターンライフ総帥。サターン事情に詳しい。何らかの野望を抱いていたようだが、ついに明らかにされることはなかった。





セガの同名キャラとは似て非なる謎の生物。いつの間にかサターンライフに住み着き、今では立派なマスコットキャラになった。

注・1　セガの広告展開

ドリームキャストが発表された5月22日に掲載された新聞広告「セガは倒れたままなのか」やCF「退屈箱シリーズ」。そして何と言っても現在第三弾まで放映されている「湯川専務シリーズ」では、本物の役員が登場してボロボロになるわ、ライバル社の製品を誉めるわという型破りな内容に賛否両論！





⬆これらのCFシリーズが話題を呼んだことだけは確実

注・2　主要コンシューマー機出荷台数

過去に発売された代表的な家庭用ゲーム機の出荷台数は以下のようになっている。

ファミコン	1906万台
スーパーファミコン	1706万台
プレイステーション	1300万台
サターン	560万台
メガドライブ	358万台
NINTENDO64	315万台
マスターシステム	150万台
セガマークⅢ	50万台
SG-1000	30万台

(各メーカー調べ。
PCエンジン、PC-FXは公表せず)

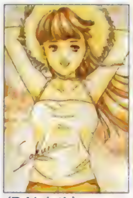
注・3　サターンソフト売り上げベスト10

サターンのヒットソフトベスト10の発売日を調べてみると、ヒット作がいくつかの時期に集中しているのが分かる('95年末、'96年末、'97年末、'98年4月)。

		売上本数	発売日
1	バーチャファイター2	1059430本	'95年12月1日
2	ファイターズメガミックス	503830本	'96年12月21日
3	スーパーロボット大戦F完結編	500570本	'98年4月23日
4	セガラリー・チャンピオンシップ	488890本	'95年12月29日
5	スーパーロボット大戦F	488050本	'97年9月25日
6	サクラ大戦2 ～君死にたもうことなかれ～	480370本	'98年4月4日
7	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	450370本	'97年11月20日
8	グランディア	441120本	'97年12月18日
9	エネミー・ゼロ	410830本	'96年12月13日
10	電脳戦記バーチャロン	362400本	'96年11月29日

(オリコン調べ)

最後だから一挙掲載!! イラストギャラリー


(P.N.あや)


(P.N.あや)


(P.N.あや)


(P.N.あや)


(P.N.あや)


(P.N.あや)



(P.N.海羅)



(P.N.オオ！)


(P.N.つしま)



(P.N.ふぶき)

発売されない。ユーザーがソフトを買わなくなれば市場が小さくなる。すると、メーカーはますますゲームを作らなくなる……という悪循環に陥っている訳だ。

N：いま巻で話題の、「デフレスパイラル」って奴？

G：うむ……。まあ、そんなものだ。

今後、サターン市場はどうなっていくんだろう？

N：新ハードであるドリームキャストの発売が近づいてきたけど、今後、サターン市場はどうなっていくんだろう？

G：来年春までに200本以上のソフトが発売される予定だし（注4）、いきなり市場が無くなるということはないだろう。しかし、新しいハードが発売されれば、古い機種の市場が小さくなっていくのは仕方がない。これはなにもサターンに限ったことじゃない。あのスーパーファミコンでさえ、今では往年の面影を感じることはできないだろう？

N：でも、スーパーファミコンがいまだに稼働している家もけっこうあるんじゃないかな。

G：それはメーカーのサポートがしっかりしていることが理由さ。フラッシュメモリを使った書き換えシステム「ニンテンドウパワー」とかね。性能面で優れているニューハードと、同じ土俵で戦っても勝てる訳がない。であれば、そのハードなりの特色を打ち出すべきだ。例えば美少女ゲームに特化したハードにするとか、2000円くらいの低価格でソフトを供給するとか。それができれば、サターンも現役で稼働し続けるかもしれない。

N：うん、ソフトの値段を安く設定するのはいい考えかもね。新ハードのソフトは、開発費やら何やらで価格が高くなりそうだし。とは言え、実現させるのは難しいだろうけど。

G：まあ、私は『ギレンの野望』が生まれたというだけでサターンには満足している。何年経とうとも、これを遊ぶために我が家のサターンは動き続けるだろうな。

N：そうだね。すでに発売されているソフトを遊びたおすのもひとつの方法かな。サターンのソフトには、良質なものも数多い。特に2D格闘とシューティングゲームに関しては、多数の傑作が発売されているからね。今なら、面白いソフトが安い値段で入手できるし。

G：新作だけがゲームじゃない。そう考えれば、十二分に、いいハードだと言えるはずだ。

N：うん。どっちにせよ、読者のみんなには今後も自分なりの「サターンライフ」を送ってほしいね。じゃあ、またどこかでお会いしましょう！　バイバイりゅーん！



またね！

サターンライフ最終回に寄せて…
セガ・歴代担当からのメッセージ



“竹ちゃん”こと竹崎 忠 氏

そんなわけで、「サターンライフ」も今回で終わるらしい。思い起こせば、こんな風なサターンのコーナーがあるといいなぁ…とか当時のセガ担当のN女史にわがまま言って、半日くらい渋谷の喫茶店で議論して企画書を書いたのが「それいけ！ サターン新聞」だった。それがやがて「サターンライフ」にリニューアルされた。思い起こせば、最初が一番楽しかったなぁ…人気なかったみたいだけど（笑）。応援してくれたみんな、ありがとね！



“デストラーDE”こと平野 将典 氏

私が担当になってから、僅か十数冊分のお付合いでしたが、お世話になりました。校了間際の新ネタぶち込みとか随分助けられました。反面イベント関連のネタはタイミングが今一つの時が多く、泣く泣く掲載を諦めたりとかあって、ちょっと心が痛みます。そんなこんなはありましたが、私がコーナーにでしゃばる機会がほとんど無かったのは、一重にG連&ナイツ両氏の努力と才覚の賜物であります。今まで本当にありがとう…なんちて。新コーナーでもよろしく！（勝手に決めるヤツ）

（人気はあるんですよ竹崎さん！ でもリニューアルに伴い、泣く泣く…。ともあれ、お世話になりました。今後ともよろしくお願いいたします！）

注・4 今後発売される注目作

DC版発表に伴い、残念ながら、サターン版『バーチャファイター3』は発売中止になってしまったが、『電車でGO！ EX』、『カプコンジェネレーション』シリーズ、『ダービースタリオン』など、これから年末にかけて、まだまだ話題作・注目作が待っている。じゅげむカレンダーをチェックしよう！

せがた三四郎 真剣遊戯

'98年10月29日発売　4800円

CMをモチーフにしたミニゲームが満載！ もちろん全CMのムービーも収録、データベースとしても楽しめる。



↑9月初旬、ゲームで使うアクションの撮影が行われた。ところで左のポーズって「だっちゅ～の」？どんなふうに登場するか楽しみ！

サクラ大戦　帝撃グラフ

'98年12月発売予定　4900円予定　2枚組

『サクラ』シリーズのファンディスク。ミニゲームや声優インタビュー、極秘設定資料集などが満載の豪華盤！



ギレンの野望　攻略司令書

'98年10月8日発売　2800円

『ギレン』ファン必携のボーナスデータディスク。特別データの他、本編で使用されたムービーや用語集も収録。



最終回だよ！ 5倍 プレゼント

1 『せがた三四郎真剣遊戯』 提供／セガ **5名様**



まだジャッケットもできてないんでアレですが、サターンが蘇る熱い一作を君に

2 せがた三四郎シール集 **30名様** 提供／編集部



いったい何回登場するんだ！というシール集ですが、マジで今回がラストチャンス！

「最終回なんで～なんかドカッと読プレとかもらえませんかね～げへへ」と、セガ平野氏にお願いしたところ、いつも1名のみのソフトプレゼントをなななんと一挙に5倍！のご、5枚も用意してくれたゾ。男だゼ平野さん！てな訳で官製ハガキに欲しい賞品番号を明記の上、「サイナラサタライ」係まで。締切は10月29日消印有効デス！

永らくのご愛読ありがとうございました。次号からはまた新しいセガのページが始まる予定。乞う御期待！

インターネット上のくじで豪華賞品が当たる

競艇KING98のフォーチュンカードゲームを攻略

競艇ホームページ上に期間限定でカードゲームが登場。高級車などの豪華賞品が用意されたこのゲーム、身近なパソコン環境を利用して今すぐチャレンジしよう。

今月の賞品はこれだ！



東芝CS放送受信セット





フォーチュン★カードゲーム　ホームページアドレス
http://king98.dik.co.jp/

月替わりのプレゼントが当たるカードゲーム

身近にパソコンを利用できる環境が増えている現在、ホームページはただ情報を発信するだけでなく音楽や映像、そしてゲームを楽しむ場としても急成長。その中で競艇の魅力をアピールすべく気合いの入った企画を企てる「競艇KING」が、競艇オフィシャルweb上に毎月豪華賞品が当たるフォーチュンカードゲームを登場させた。ネット上の当たりくじを引いて、競艇クイズに答えれば誰でも応募できるカードゲームだが、人気の秘訣は月替わりで登場する豪華賞品にあり。CS放送受信セット、ノートパソコンからBIGチャンスとして12月には高級車も用意されている。1人何回でも応募できるうえ、クイズのヒントまで出してくれるこの親切ゲーム。賞品獲得を目指して、一度トライしてみてほしい。

1人何回でも挑戦可能。応募するほど当選確率UP

このフォーチュンカードは、1人何回でも応募できるから、挑戦すればするほど当たる確率が高くなる。当たりくじは通常・銀・金カードと全部で3種類。ホームページ上に掲載される応募者の傾向と対策を参考にゲームに参加しよう。BIGチャンスとして12月には高級車が用意されている。車種は現在5種の中から選考中だが、この選考の決定権もユーザーに委ねられている。現在ホームページ上で人気投票を行っているので、自分に当たることを思いっきりイメージして1票を投じてみては。なお、当選者の発表は、応募から約1ヶ月後にWEB上で発表する。「競艇KING」は今後も競艇クイーンを交えた企画を考案中。競艇オフィシャルwebでクイーンの水着姿を拝みながら、次の企画を待とう。



高級車が当たるBIGチャンスもあり。

フォーチュンカード賞品スケジュール

Oct	東芝CS放送受信セット	× 5名
Nov	ノートパソコン	× 3名
Des	自動車	× 1名

年末年始はBIGチャンス！ 5車種の中から人気投票を行い、トップの車を1名様にプレゼント。

※賞品は予定のため、変更する場合があります。

供：競艇ネット☎03-5419-7320（土日祝日除く9:00〜17:00）
艇オフィシャルwebホームページアドレス　http://www.kyotei.or.jp/

協賛／株式会社NTTデータ、NEC

98年 11月 ~以降に発売のテレビゲーム

COMING SOON!! 先取りゲームプレビュー

自然に学校生活を楽しめるあのゲームの第2弾が、秘密のヴェールを脱いだ！
ファン待望のゲーム画面の数々を公開

True Love Story
トゥルーラブストーリー2

Jコード066273
●プレイステーション●アスキー●恋愛シミュレーション●98年12月10日●6,800円

高校生活をナチュラルに追体験させてくれるシナリオと、何度も遊べるゲーム性の高さで人気を博した『トゥルーラブストーリー』。その2作目の画面がついに公開された。

今回は大まかな1日の流れと、ファン待望のイベント画面を紹介しよう。前作は任意の季節を選び、1カ月間で意中の女の子を射止めるという内容だった。新着画面を見る限り同じイベントでも、違う服装のバージョンがあるので、基本スタイルは前作と変わらないようだ。また平日や休日の行動は選択肢が増えるなど、システム面でも大幅なパワーアップが期待できる。

新システムと1日の流れ

今のところ分かっている新システムとしては、朝の登校が選べること、本文で触れた平日と休日の移動先の変更、下校会話に入らなかった場合に寄り道選択と寄り道会話モードがあることが挙げられる。

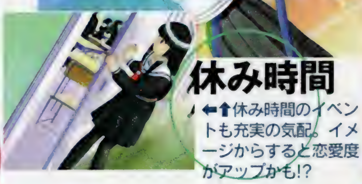
朝の登校は、徒歩・自転車・バス・電車の4種から登校手段を選択できる。この時、お目当ての子と同じ登校手段を使うと、朝会ってイベントが起こる確率が増えるのだ。また前作では朝、行動選択をする際に指定した寄り道が独立。下校会話がなかった場合、その場で寄り道先を選ぶようになった。この寄り道イベントには、まだ秘密がありそうだ。



➡⬆登校手段は気分によって変更可能。女の子だけでなく、男の子とも会える



➡前作では先生に指名されるイベントがあった授業中。今回はその他にも、女の子絡みのイベントがある



⬅⬆休み時間のイベントも充実の気配。イメージからすると恋愛度がアップかも!?



⬆➡何だか賑やかなお昼休み。男の子と女の子のイベントを1つずつチョイスしてみた

出会い激増！



君子チェックマップ

前作で好評だった「みさきノート」に代るのがコレ。兄思いの妹・君子が、女の子のハートの中身を教えてくれる重要なシステムだ。



⬅部活を楽しむ女の子が増えたのか!? さわやかな青春イベントが期待できそう

東京ゲームショウで 体験版を手に入れろ！

キャラクター紹介と、登校イベントが楽しめる本作の体験版が10月10日～11日に開催される東京ゲームショウのアスキーブースで手に入る。女の子2人が同時に登場したり、アニメーションで表情や体が動くイベント演出を一足早く楽しもう！



➡前作よりも、寄り道イベントは確実に増えそう。こうした出会いのイベントの他、会話に発展するものも……



⬅下校直前のイベントか？ 詳しいシステムの発表が待ち遠しい

Jコード089702

PLAY STATION

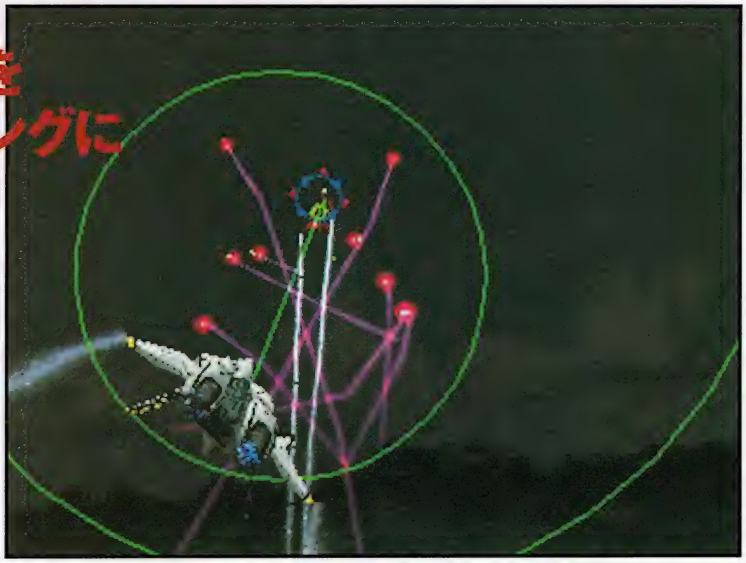
マクロスVF-X2

●バンダイビジュアル●3Dシューティングゲーム●今冬予定●価格未定

初登場

『マクロス』のバトルを再現したシューティングに待望の第2弾が登場！

ミサイルが飛び交う『マクロス』の戦闘シーンをゲームで再現し、ファンから高い支持を得た前作から約2年。その第2弾が、ついに発売される！　新たな試みによって、いっそう迫力が増した戦闘シーンに注目せよ！



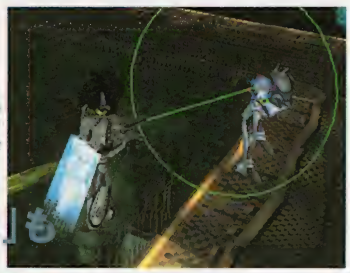
バルキリーの変形や糸を引くような動きで飛び交うミサイルなど、人気アニメ『マクロス』シリーズの戦闘シーンを魅力的に再現した『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』。現在ではベスト盤が発売されている、この人気タイトルの第2弾が、ついに発売決定!!　ストーリー、キャラクターとも一新し、また新型の機種も登場する。さらに新視点も用意されており、いっそう迫力ある戦闘シーンが楽しめるようになっている。詳しい情報は、次号以降を待て！

新視点「バリアブル・ビュー」によって、迫力のドッグファイトシーンを演出！

今回新たに用意された視点「バリアブル・ビュー」は、自機と敵機をフレームに収めた客観視点だ。状況によって、さまざまなアングルに回り込んでくれる。これにより、映画のような迫力あるドッグファイトを楽しめる。



⬆ハイスピードで動き回る自機と敵機を捉え、さまざまなアングルから見せてくれる。原作の戦闘シーンに近いノリだ



➡詳細はまだ不明だが、自機の形態や敵機との間合いによってカメラアングルやズーム比率が変わるのだろうか？

「板野サーカス」もバッチリ!!





⬅⬆多数のミサイルが急角度で曲がりながら追尾する『マクロス』ならではの演出、通称「板野サーカス」もバッチリ再現！

実際の戦闘機の迫力を再現！

ドッグファイトのリアリティを追求するため、アニメ版と本シリーズの制作に関わった河森正治氏と板野一郎氏、及び開発スタッフたちは、何とアメリカで実際の戦闘機の副座席に搭乗！　模擬空中戦を体験し、その迫力をゲームにフィードバックさせているのだ。



➡生の迫力を体験したスタッフたちが作るということで、真に迫る作品に仕上がりそうだ

キャラクターはオリジナル！ VF-X部隊所属の戦士たちが登場!!



ギリアム＝アングレード
「鬼教官」の異名を持つ、アルファ隊の隊長。部下に対する思いやりはあるが、口調は非常に厳しい

エイジス＝フォッカー
主人公。卓越した操縦センスを持つ。性格は情熱的。名字から察するに、もしかして父親は……

トーマ＝シュン
15歳という若さで配属されたパイロット。行動は大胆だが、それが問題を起こすことも

スージー＝ニューレット
トーマと共にエイジスの部下として配属された女性パイロット。気さくで、はっきりとものを言う性格

COMING SOON!!

全7タイプの可変戦闘機が大空を華麗に舞う!!

『マクロス』シリーズの主役とも言える可変戦闘機「バルキリー」。ここでは、本作で登場する全7機種を紹介しよう。いずれも性能と特性が異なるので、ミッションの内容に応じて使い分ける必要がありそうだ。

高性能を誇る最新鋭機
VF-19A"EXCALIBUR"



最新鋭機。機体のポテンシャルは最高クラスで、特にファイター時の運動性能に秀でている。しかし扱いが難しく、思いどおりに操縦するためには、相当な訓練とある程度の資質が必要。

小回りがきく旧型機
VF-IX plus"VALKLIE"



旧型の機体。小回りがきくが、全体のポテンシャルは低め。機体の小ささと強度の限界から、搭載できる武器や弾薬は少ない。宇宙空間では、胴体背面にスーパーパックが装備される。

VFシリーズの理想形
VF-22"STURMBOGEL II"

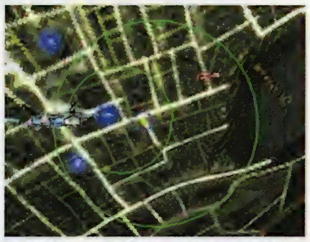


「OTM理論」を多く取り入れて開発された最新鋭機。高性能でバランスもいい、VFシリーズの理想ともいえる機体となっている。ただ開発コストに問題があるため、配備数はまだ少ない。

統合軍の現行標準機
VF-IIB"THUNDER BOLT"



統合軍の標準機。扱いやすい機体ではあるが、これといった特徴もない。搭載可能な弾数や装甲などの能力バランスはいいものの、極端な状況での特殊な任務などには不向きと言える。



↑特殊状況下での任務には不向きだが、通常の任務ならば性能的に問題はないだろう

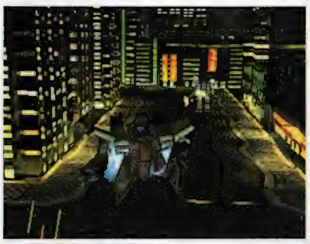


↑平均的な能力を持つということで、まずはこの機体で操作に慣れておくといい!?

水中行動も可能な攻撃機
VA-3M"INVADER"



宇宙と大気圏だけでなく水中での行動も可能な、唯一の全領域攻撃機。空中格闘的な戦闘を目的とした機体ではないため、運動性はそれほど高くない。しかし、ハードポイントの増加や装甲の強化で重量が増えており、余剰出力はそこに回っている。



↑全領域攻撃機が登場するということは、水中ミッションもあるのだろうか



↑『マクロス』シリーズ最新作、『マクロスダイナマイト7』からのエントリー

火力&装甲強化型
VF-17D"NIGHT MARE"



装甲と火力を重点的に強化した重攻撃型の機体。この機体にのみ搭載できる、特殊な武装も存在する。また装甲も厚いため、多少の攻撃はものともしない。ただそのぶん、運動性能が犠牲になっている。アメリカのF-117に似たフォルムが特徴。

オリジナルの重可変爆撃機
VB-6"OOOO MONSTER"



対ボドルザー戦終結以降に提案され、専用機思想の中から生まれた重可変爆撃機。カテゴリーはデストロイドシリーズで、計り知れない火力を持つ。なお本作オリジナルの機体で、ネーミングは一般から募集されたものが使用される予定だ。



↑重量があるため、地上や大気圏内など重力下での行動はあまり得意としていない



↑火力と装甲は非常に強力だが、運動性能は高くない。よって華麗な空中戦は、期待しないほうがいいだろう

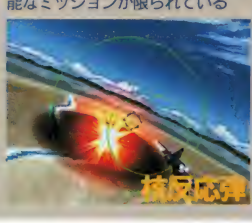
多彩な武装を使い分けろ!

本作では、機体に搭載できる数多くの武装が登場。ガンポッドやミサイルなど、そのほとんどは『マクロス』シリーズでおなじみのものばかりだ。また、「チャフ」や「ピンポイントバリア」といった、防御用の武装も用意されている。ただし、中には特定の機種にしか搭載できないものもある。ここでは、ゲーム中に登場する個性的な武装の一部を紹介しよう。なお、どの武装も特性や弾数が異なるので、ミッションに応じた使い分けが必要となってくるだろう。



↑自機の周囲に発生、自動追尾で敵の攻撃を防ぐ小型のバリア

↓最大の破壊力を誇るが、使用可能なミッションが限られている





↑これ抜きで『マクロス』は語れない。自動追尾機能を搭載

Jコード094226

Play Station

アナザー・マインド

●スクウェア●対話型アドベンチャー●11月12日発売予定●5800円

スクウェアの挑戦作、実写アドベンチャーの撮影終了＆発売日確定！

スクウェアの新たなる挑戦・実写アドベンチャー作品である『アナザー・マインド』の発売日が11月12日に決定。撮影も完了し、まさに後は発売日を待つばかりとなったわけだが、今回は各スタッフの最新コメントとオープニングとなる第一章の物語を紹介しよう。



発売日が11月12日に決定した『アナザー・マインド』。当たり前のことだが、先だって撮影が完了した。ムービーシーンはもちろん、細かな表情カットまでに至る撮影だったのだが、出演者や撮影スタッフはゲームの仕事が初めて、ゲーム制作スタッフは役者の撮影が初めてと、初めてずくし。しかしながら、現場は和気あいあいとした雰囲気で非常に順調な進行だったという。ここで、撮影スナップのいくつかとスタッフのコメントを紹介しよう。

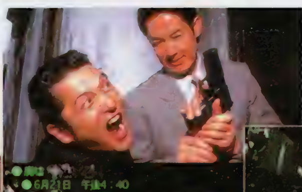


田中慶孝
イマジカ／撮影ユニットディレクター

一度ゲームの世界を覗いてみたかったんです。でも台本、絵コンテの厚さに度肝を抜かれました。

とにかく最初にいただいた「本(脚本)」が面白くて、それをいかに視覚的に見せていくかと言う部分で、苦しみ、楽しみましたね。台本の厚さ、絵コンテの量、中身の濃さに驚いて、撮影期間の短さに驚いてとオドロキの連続。ゲームの製作工程と私たちが通常携わっている映像の世界の違いが大きくて、とまどいはありましたが、なんとか納得できるものになったと思います。でもやっぱり大変でした(笑)

➡迫力あふれる演技は役者魂のたまもの。俳優の味と演技が見事にマッチしている



➡湖にカメラマンまで入り込んでの撮影。役者だけではなくスタッフもつらい撮影である





⬆撮影中の一コマ。そこで交わされる会話は演技に関する熱い議論か単なる世間話か？



⬅これはどこかの地下機械室か何かの設定だろうか？左手前に見えるカメラはドラマや映画撮影に使用されている本格的なものだ



小久保啓三
開発ディレクター

俳優さんから「やれと言われればやるから妥協しないで」と逆にハッパをかけられました。

撮影は全く新しい体験だったのでとても勉強になりました。ハプニングを含めて色んなことがあって大変と言うよりも楽しかったですね。冗談のノリで言ったことをスタッフも俳優さんも本当にやっちゃうし…(こういうと怒られそうですが)。こっちがビビってしまうような撮影も多かったです。それからロケ弁はうまかった。でも、スタッフの皆さん、弁当を食べるのはとてつもなく速いんですね…



槙哲也
ホリプロ／キャスティングディレクター

セリフがない、動きだけの演技に、最初役者はとまどい気味でしたね。

ゲームとドラマの融合というところに興味を持ったのですが、役者にとってもそれは初めての体験。ドラマではないので新しいことに挑戦してくれる気持ちを持った役者さんをキャスティングしたつもりです。スタッフ含めて初体験ばかりなのでそういう気持ちがないとうまくいかないと思ったんです。やっぱり最初は役者がこだわるセリフがないということでとまどいはあったみたいです。でも、撮影が進むにつれて慣れてきたようで、いい仕事になったと思います。

続報!!

COMING SOON!!

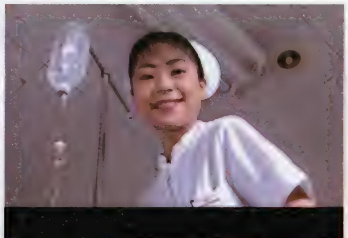
私の中にいるあなたは誰？
第一章ストーリー紹介

「あなたは誰？」

交通事故にあった葉山瞳は意識不明の中、暗闇で誰か（プレイヤー）の存在を意識する。いくつかの会話を交わすのだが、それは意識不明中の夢ではなかった。意識不明から醒めた後も、瞳の意識の中には「誰か」がいた。誰かにも自分が何者か、なぜ瞳の意識の中にいるのかがわからない。その誰かが「すでに死んでしまった誰かの幽霊」だと思った瞳は、看護婦・村井に病院で死んだ人のことを調べてもらうことに。

数日後、瞳は廊下を歩いている途中で突然倒れてしまう。そして、意識を失う直前、瞳の意識の中にある映像が飛び込んできた。霊安室。その夜、眠っている瞳を起こした誰かは霊安室に行くように説得する。そして瞳は霊安室に向かうが、そこには縛られて苦しそうな看護婦が…。何者かが病院に侵入したらしい。警察に電話する瞳だが、そこに何者かが襲いかかってくる…。

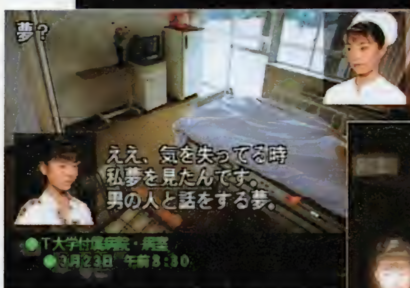
翌朝、瞳のもとを訪れる二人の刑事、鳴海と猿渡。看護婦を襲ったのは誰か？ 瞳を襲ったのは？ 瞳はどうやって窮地を脱したのか？ そして「誰か」とは…？ 謎はまだ何一つ解けていない…



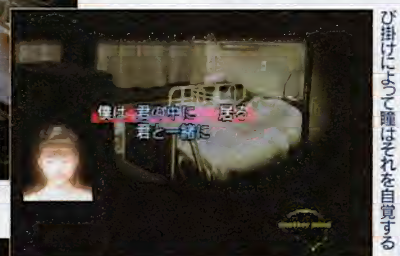
➡瞳は交通事故に遭って昏睡状態にあったようだ。目が覚めたのは病院の一室だった



⬆物語冒頭、なにも分からないまま瞳に話し掛けられる。瞳も自分の中にいる誰かに戸惑っているようだ



⬆目覚めた瞳は、自分の頭の中の存在を「夢」だと思っているようだ



⬆「頭の中の誰か＝プレイヤー」の存在は夢ではなかった。プレイヤーの呼び掛けによって瞳はそれを自覚する



➡突然倒れた瞳は倒れる直前に「霊安室の映像」を見ていた。そして深夜、プレイヤーは瞳に霊安室に行ってみることを進める



⬆霊安室には縛り上げられた看護婦がいた。いったい何が起こったのか？ 二人組の男が進入したらしいが…



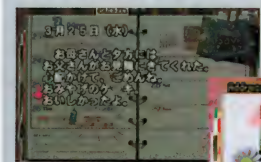
⬆翌朝、瞳はベッドで目が覚める。昨夜あれからどうなったのか？ 謎を残したまま瞳を刑事が訪ねてくる



⬆警察に連絡しようとした瞳に謎の影が迫る。この影が侵入者なのだろうか？

ゲーム進行の鍵になる
手帳システム

セーブを始めゲームの進行の鍵となる「瞳の手帳」。ここには行った場所や出来事の記録が納められている。スケジュールはいわば瞳の日記で、前日までに起こったこと、瞳が感じたことが書き記されている。物語を振り返り、謎を解くには欠かせないものになるだろう。また、スクラップのページでは、各シーンのスナップ写真が納められる。体験したイベントによって内容が変化するので、ここにも謎を解くヒントが隠されているのかもしれない。



⬅スケジュールは、言うなれば瞳の日記。出来事だけではなく瞳が感じたことも記されている



➡スクラップ画面では瞳が経験したことのスナップ写真を確認できる。そこにもなぞを解くヒントがあるかも知れない

物語は分岐する
ダイアローグシステム

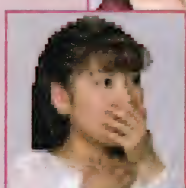
主人公・瞳とその中にいる「誰か（プレイヤー）」が会話をすることで物語が進行するダイアローグシステム。話しぶりなどで瞳の感情が変化するほかに、選んだ選択肢によって、物語が変化もする。例えば、右の第一章でも、選択肢によっては「夜、霊安室に行かない」という展開もあり得るのだ。さらに、ストーリーの節目では「フリートーク」が行われ、瞳とプレイヤーがそれまで起こった事件や謎について互いの意見を交換したり相談することが出来る。それによって瞳が新たな情報収集を行うことになるのだ。

細かなところもばっちり撮影
キャラクターの演技

実写の撮影で行われたのはムービーシーンだけではない。各キャラクターのウィンドウでの顔も細かに撮影されており、非常に細かなリアクションを見せてくれる。話しぶりに合わせて変化する表情の中にも謎を解くヒントが隠されている可能性がある。



➡電話をする瞳。携帯電話で話をするシーンでは、受話器がちゃんと携帯になっている



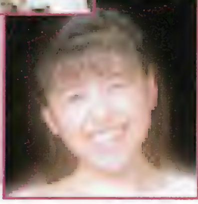
⬅驚きの表情。やや怖い感じ。どんな場面で遭遇する？



⬅寝起きの図。女の子らしいパジャマもかわいい



➡ちょっとユーモアある唖然顔。服装は体操着か？



➡プレイヤーに語りかける瞳。瞳と言葉のキャッチボールをするのが楽しい

Jコード094234

Play Station

エアガイツ

●プレイステーション●スクウェア●格闘●98年冬予定●価格未定

スクウェア初のアーケード移植作！　対戦格闘ゲームに一石を投じた意欲作



体験版は、もうプレイした？　自在にステージを走り、自由な戦略を組めるまったく新しい格闘ゲーム。今月はPS版エアガイツに参戦する全キャラクターを完全紹介だ。FF?からのキャラが増え、お祭り度も高まった！

FFキャラが格闘に本格参加！

アーケード版『エアガイツ』では、クラウドとティファが隠れキャラ（タイムリリース）として登場。ふだん格闘ゲームを遊ばないプレイヤーに向け、アピールが行われた。そしてPS版では、さらにFFキャラが使用可能。体験版でもプレイできたクラウドも含めて、その全員を紹介しよう。



伝説の英雄ソルジャー

セフィロス●SEPHIROTH

神羅カンパニーの精鋭兵士の中でも、英雄とうたわれた剣士。FF本編では長刀を手に、その強大な力をクラウドたちに見せつけた。『エアガイツ』では、どんな闘いぶりを見せるのだろうか？

セフィロスのハイモデリングCG・初公開！





マテリア大好き忍者

ユフィ●YUFFIE

勝ち気でワガママな今どきのニンジャ。忍術と巨大な手裏剣を武器に闘う。マテリアに固執していたFFと同様、伝説の武器「エアガイツ」にはめられた石を狙っている、というウワサも…。



苦悩する殺戮ビースト

ヴィンセント●VINCENT

元・神羅カンパニー諜報部のタークス。その体は宝条の手により人体改造されている。片手の銃、そしておのれの中に眠る獣の力が武器だ。FFのように複数の姿に変身できるのだろうか？



ザンカン流武術家

ティファ●TIFA

細身ながら、さまざまな格闘技をくり出す。もちろん、FFで見られたミニスカート姿でリミット技もすべて使用できる。『エアガイツ』参戦にもっとも向いているキャラか。



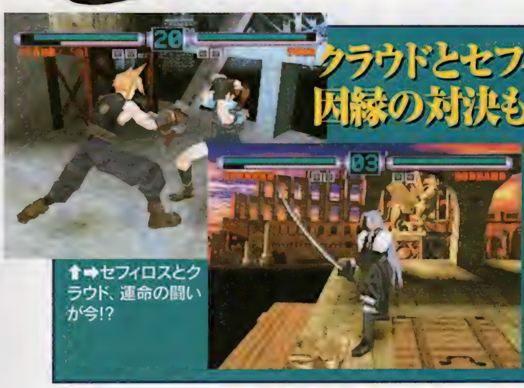
大剣のFFヒーロー

クラウド●CLOUD

パンチ・キックといった通常攻撃もできるが、やはり必殺技の大剣が強力だ。ブレイバーから超究武神覇斬まで、鮮やかな剣さばきが再現。クラウドを使うならリミット技でKOをとりたい！



クラウドとセフィロス、因縁の対決も実現可能!?



⬆➡セフィロスとクラウド、運命の闘いが今!?

敵役だったセフィロスで闘える！　しかもクラウドとセフィロスの対決といえば、本編では大きな見せ場。その因縁のシーンを『エアガイツ』で再現できるとは。対戦も大いに盛り上がりそうだ！

続報!!

COMING SOON!!

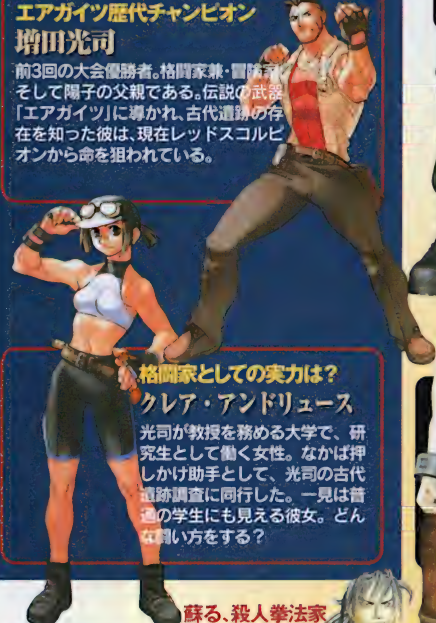
『エアガイツ』の全キャラクターも続々登場

PS版では個性的な11人が使用可！

『エアガイツ』本編の登場キャラを全員公開。そしてこちらからも、2人のキャラが新たに参戦する。その人とは…バックストーリーにおいて、大きな意味を持つ人物だ！　もしやPS版で、物語の謎が明かされる可能性もある!?

エアガイツからも最強の新キャラ登場!!

その2人は…アーケードをやりこんだ人なら分かるだろう。キャラ設定で頻繁に名前だけ登場する、あの「カギを握る人物」だ！



エアガイツ歴代チャンピオン

増田光司

前3回の大会優勝者。格闘家兼・冒険家。そして陽子の父親である。伝説の武器「エアガイツ」に導かれ、古代遺跡の存在を知った彼は、現在レッドスコルピオンから命を狙われている。

格闘家としての実力は？

クレア・アンドリュース

光司が教授を務める大学で、研究生として働く女性。なかば押しかけ助手として、光司の古代遺跡調査に同行した。一見は普通の学生にも見える彼女。どんな闘い方をする？



兵器に身を包む狂気の男

三島　拳●GODHAND

元レッドスコルピオン傭兵。超古代文明の力に惹かれ、それをビジネス利用するため、みずからの右腕を切断し退団。義手となった右手にはアームガンを搭載。手榴弾、地雷なども隠し持つ。



女子高生エージェント

ヨーヨー陽子●YOYO YOKO

現役高校生と同時に、対戦略研究チームの一員。得意な戦術は鬼子母神流柔術、そして敵を引き寄せるヨーヨー。行方不明になった父からの手紙と、組織の命によりエアガイツ参加を決意する。

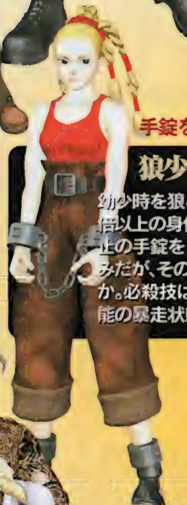


プロレス界の重鎮レスラー

ダッシャー猪場●DASHER INOBA

格闘大会エアガイツ・創始者の弟子であり、猪場自身も大会の管理委員。プロレスラーだけあって、投げ技の種類は豊富。唯一特殊攻撃を持たないが、かわりに当て身投げを狙うことが可能。





手錠をかけた野生狼

狼少女ジョー●JO

幼少時を狼として生き、人間の3倍以上の身体機能を持つ。逃亡防止の手錠をしているため脚技のみだが、その攻撃は俊敏でしなやか。必殺技は狼に変身、ガード不能の暴走状態となる。



記憶の闇をさすらう忍者

佐助●SASUKE

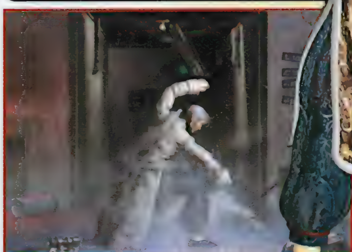
レッドスコルピオンにより強制的に人体改造を施された工作員。手術の際に記憶を失ったため、名前は偽名。通常攻撃である刀の他、手裏剣、マキビシ、煙幕といった忍者道具を使う。



蘇る、殺人拳法家

李　書文●LEE SHUWEN

李氏八極拳の創始者。過去に毒殺され、すでに死亡しているが、伝説の不老不死薬の実験台に選ばれ蘇った。秘薬の力により、彼は今もなお若返り続けている…。必殺技は長槍による攻撃



銀幕のテコンドーマスター

韓　大韓●HAN DAEHAN

本職はアクション映画スター。撮影中の事故により、右足の実体を失う。後に得た義足にはミサイルが搭載され、必殺技として使用可能。また通常の攻撃パワーも、右足の方がより強力だ。



最強を求めるキックボクサー

ナジーム●NASEEM

キックボクシング界の頂上に立つ男。素手の闘いだけでは飽きたらず、エアガイツに参戦。パンチとキックを織りまぜた、多彩なコンビネーションが特徴だ。必殺技はなぜかファイヤーパンチ。



超古代文明の召喚獣

ジャンゴ●DJANGO

アーケードでのラスボスキャラ。また隠しキャラ（タイムリリース）として使用することもできた。ガード不可、背が低く攻撃が当たりづらい、など他キャラと性質がかなり異なる。



エアガイツの意味は？プレストーリー（抜粋）

50年前、ドイツ古城跡から発見された剣。刃が折れ、柄に不思議な石をはめ込んだそれはエアガイツと称され、後に世界最強を決める格闘大会の名と共に、大会のシンボルとして勝者に与えられることになる。一方、中東の砂漠。そこではある遺跡の発掘作業が極秘に進められていた。指揮をとるのは超古代文明を利用する生物兵器開発組織、レッドスコルピオン。彼らは不老不死の謎を隠すという、その遺跡の扉の鍵を求めていた。そして彼らはその鍵はエアガイツにはめ込まれた石にある、という仮説を立てたのだ…。

必見！東京ゲームショウで最新体験版がプレイ可能！



来る10月9～11日、幕張メッセで開催される東京ゲームショウ'98秋。何とここで『エアガイツ』体験版がプレイできる。それも今回紹介した、セフィロスを実際に使えるバージョンアップ版！　スクウェアブースで、ひと足早くプレイせよ！

Jコード095869

SATURN

NOëL 3

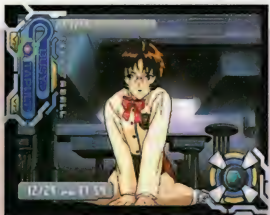
●パイオニア●ハッキング・アドベンチャー●98年冬予定●価格未定

待望の開発版ロム到着！独自のゲーム性をじっくり検証する

プラットフォームをサターンに移し、ゲーム内容もまったく刷新された話題作『NOëL 3』。はたしてそのゲーム性はいかなるものか？　いよいよ到着した開発版サンプルからゲーム序盤の展開を中心にお伝えしていく！



先月タイトルが発表になった『NOëL3』だが、今月は大まかなゲームの流れが分かる開発版が到着。今回はこれを元に、気になるゲームの骨格に迫っていこう。プレイヤーの目的はネットワークを介して間接的に人質の救出を支援することだが、そのためには学内のヒロインたちとコンタクトをとり、調査した情報を検討し事件に対処していかねばならない。また、この会話部分で入手したトピックが事件解決の鍵となったりもする。的確な情報判断が事件解決の糸口になりそうだ。

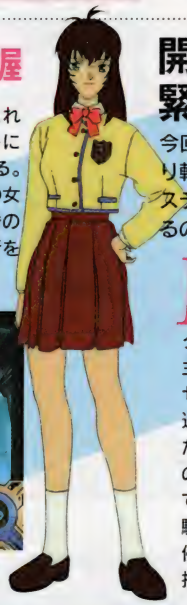

⬆現在時刻は左下に表示される。無駄な行動をしてるヒマはない！

ゲームは疑似リアルタイム 制限時間内に救出せよ！

ゲーム内の時間は、プレイヤーの行動によって少しずつ進行していく。学内を占拠したテロリスト側も独自に行動を進めており、モタモタしていると最悪の状態に……!?　機敏な判断が要求されるぞ！

開発版ロムで判明した、緊迫した序盤の展開を大公開！

今回のサンプルをプレイした限りでは、想像していたより斬新なプレイ感が味わえた。『NOëL』独自の会話システムを継承しつつも、今までにない緊迫感を堪能できるのだ。今後の仕上がりに期待したいところ！



1 学内のネットをハック！

クリスマス当日、由香は主人公に突然SOSのメッセージを伝えたのちに、通信を絶ってしまう。はたして彼女に何が起きたのか？　彼女から送られてきたナノプログラムを駆使してネットワークに侵入、学内のシステムに接続するのだ！



⬆いきなり通信を送ってくる由香。はたして何が起こったのだろうか

2 生徒の位置を把握

無事、由香とコンタクトがとれたものの、学校がテロリストに占拠されたことを知らされる。しかも、彼女以外に何人もの女生徒が人質に！　まずは由香の提案どおり、女生徒の居場所を確認しなければ……。


⬆移動型カメラの「思い出君」で学内を調査するのだ

3 代歩たちを発見！

情報を収集しながら探索を続けるうちに、ついに代歩とコンタクト！　彼女は友人と一緒に行動しているらしい。だがほっとしたのもつかの間、今度は由香との交信が……!?


⬆『1』ヒロインの1人、代歩。逆境の中でも陽気さは忘れない？

サイバーツールをフル活用！

生徒救出に必須の2大要素をチェック

学内の女生徒を救い出すために活躍するのが、由香の開発した各種ツール。浮遊型カメラ「思い出君」と、ハッキング用の「ナノプログラム」で学内の状況を把握せよ！

ナノプログラム



➡ネットのプロテクトを破るプログラム。これを使って任意のデータにアクセスし、情報を集めろ

ネットワークに侵入！

思い出君



➡学内の好きな場所を撮影することが可能。序盤で女生徒の探索をするのには欠かせない！

浮遊カメラで調査

続報!!

COMING SOON!!

Jコード094901

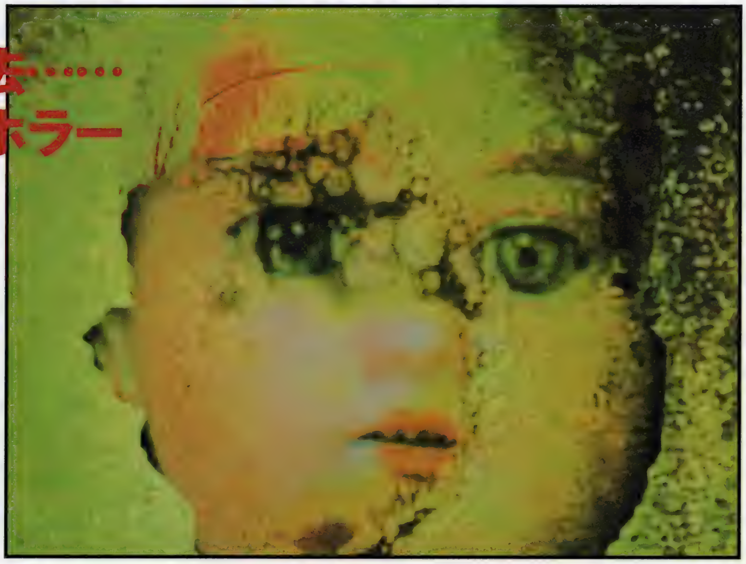
Play Station

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

●チュンソフト●サウンドノベル●98年12月予定●4800円

初登場

洋館の謎、奈美の過去……
恐怖のミステリアスホラー
今ここに蘇る！



スーパーファミコン版の前作から約6年。ゲーム界において「サウンドノベル」というジャンルを確立した『弟切草』が、パワーアップしてプレイステーションに登場する。今回は、その恐怖の映像をたっぷりとお届けしよう。

サウンドノベルの老舗、チュンソフトが贈る「サウンドノベル・エボリューション3部作」。その栄えある第1弾を飾るのが、この『弟切草 蘇生篇』だ。舞台や登場人物などはオリジナル版の要素を強く残しつつ、グラフィックやストーリー分岐を大幅に改良、パワーアップさせた。その深みとリアルさが、さらなる恐怖と興奮を与えてくれることは間違いなさそうだ。ちなみに、このシリーズの第2弾と第3弾には、『かまいたちの夜 特別篇』と『街～運命の交差点～』が予定されている。続報に期待して欲しい。

弟切草、その花言葉は……

復讐

ある地方で今も咲き、実在する花。切り殺した弟の返り血がその葉についたという不気味な言い伝えが残っている。舞台となる洋館のテラスからは、この花の咲き乱れる中庭が見えるという……。

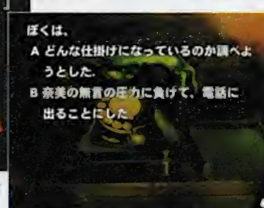


さまざまな恐怖を介し、洋館に隠された謎が明らかになる…

恐怖その1 戦慄のストーリー＆ムービー

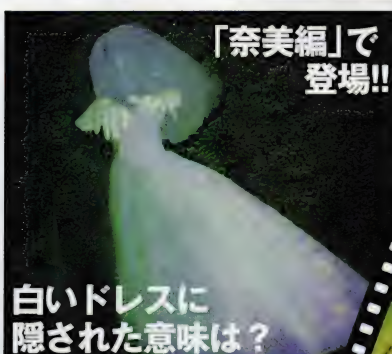
山奥の古びた洋館に迷い込んだプレイヤーと恋人の奈美。そこで起こる奇妙なできごと、2人を待ち受けていた事実……。身も凍るようなプロローグで始まるこの物語に、PS版では「奈美編」のシナリオを新たに追加。奈美に隠された新事実も明らかになるという。随所に挿入される迫力のムービーシーンが、その恐怖と衝撃を映画的に演出してくれることだろう。





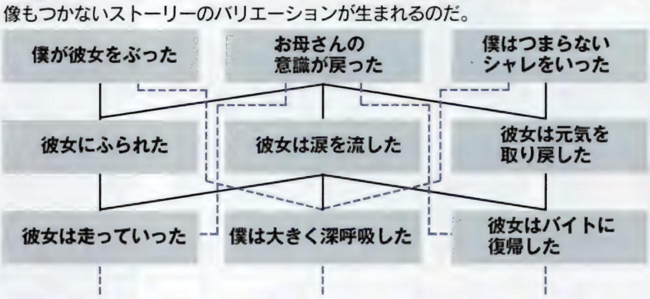
⬆➡ホラー系の推理小説を読むように、物語は進行していく





恐怖その2 天文学的数字を誇るシナリオ分岐システム

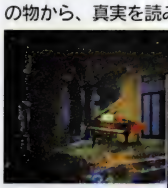
今作では、「あみだくじ方式」というシナリオ分岐システムを採用。下の図はその一例だが、1つのシーンに対して、あみだくじを辿るように複数の展開が用意されているのが分かると思う。さまざまな選択肢の組み合わせによって、想像もつかないストーリーのバリエーションが生まれるのだ。



恐怖その3 謎を深めるいわくありげなアイテム

プレイヤーを惑わし、恐怖をかきたてるのが、屋敷内で目にする数々のアイテム。何も語らないこれらの物から、真実を読み取れるか!?







⬆➡建物同様、長年放っておかれたようだ

PLAY STATION

EXODUS Guilty

●アーベル／イマディオ●ロールプレイング&アドベンチャー●98年11月20日予定●5800円予定

最新情報を入手！期待の大河アドベンチャーのシステムの核に迫る!!

3つの時代に渡る壮大なストーリーに注目が集まる『エクソダスギルティー』も、いよいよリリースが目前に迫ってきた。今回は新たに公開された画面の公開を中心に、システム&ストーリーの両面に肉薄してみよう！





⬆マップを探索しアイテムを入手。これを活用して謎を解いていくのだ

発売日が正式に発表され、期待が膨らむ『エクソダスギルティー』。今回は新着画面を手がかりに、独自のゲームシステムを確かめてみたい。時間軸の異なる3つのシナリオは並列的にプレイ可能で、それぞれが複雑に絡み合ってより遠大なストーリーを形成していく、大がかりな仕掛けがなされているようだ。肝心のプレイシステムの詳細は不明だが、これは比較的スタンダードなアドベンチャー形式になる模様。期待して待て！

KEYWORD CHECK! この世を支配する“4大元素”とは？

この世を象徴する4つのエレメントが、「炎」「風」「砂」「水」の4大元素だ。そして、これらの支配されるこの世のことわりを記すのが、4つの黙示録である。これらは紀元前1千年以前のものだが、はるか未来の予言が記されているという。このアイテムの持つ意味とは、何なのだろう？

現世と未来を記す4つの『予言書』

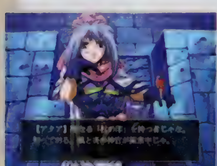


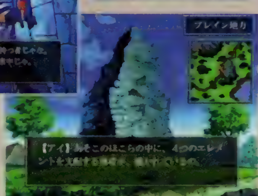
砂塵の書

火炎の書

征嵐の書

水声の書





⬆➡予言書に対応する4神官と4つの神殿。なにが隠されているのか？

過去編の登場人物が現代編に登場!?

過去編



現代編



⬆➡過去編で登場するウィルと、現代編で出会うカスミ。互いの人物が交錯する

独自のザッピングシステムを新着画面で検証！

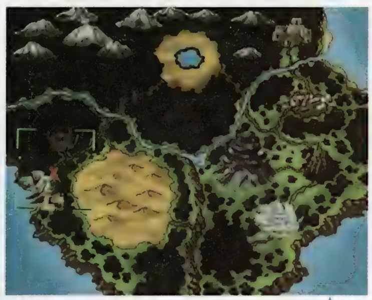
同一地域を舞台に、時間軸のみ異なる3つの物語。その実態を新着資料から検証！　どうやら、かなり緻密な考証がなされているようだが、はたして……!?

過去編

神の意志を確かめるべく旅立つアーレスの前に、4つのエレメントを司る神官が立ちはだかる！　はたして彼らは「神の意志」に背くアーレスに敵対するのか、それとも……!?

➡「炎の豹」フレアがアーレスの前に立ちふさがる





⬆原野や砂漠が広がる過去世界だが、東西を分断する川は現代編と同様だ

時の経過によって地形にも変化が!!

⬇現在でいうところのヨーロッパ大陸は、実際の地形に近い形をとどめる



現代編

トレジャーハンターとして活躍するカスミは、ついに目的の「モーゼの十一戒」の手がかりとなる遺跡の調査に加わる。だが、調査隊に資金を提供するスポンサー、リヒテルの心中は……？



⬅一流のトレジャーハンターである彼の次の獲物は!?

続報!!

COMING SOON!!

Jコード094544

Play Station

ゲームソフトをつくろう

●イマジニア●シミュレーション●98年11月予定●価格未定

初登場

ゲームメーカーの裏側が分かる!?　新感覚の経営シミュレーションが登場

タイトルから『ツクール』系を想像してしまいそうだが、本作はゲームメーカーを経営するシミュレーション。まだ詳しい情報は明らかにされていないが、今回入手した画面写真を含め、判明している情報を一挙に公開しよう。



シミュレーションの1ジャンルとして、根強い人気のある経営ゲームに新感覚のソフトが登場する。本作の舞台はゲームメーカー。プレイヤーはミリオンセラーの大ヒットゲームを作ることを目標に、会社を切り盛りしていく。これまでにない切り口で、ゲームソフトを作り上げる困難さと達成感が味わえそうだ。シミュレーションファンだけでなく、ゲーム好きの人なら今後の情報も要チェックだ。(画面写真は開発中のもの)

新鋭ソフトハウス発足 社長はなんと小学生!?

ゲームクリエイター育成を目的にした小学校に通う主人公が、突然ゲーム会社の社長に就任した。経営のケの字も知らない主人公だが、ゲーム感覚で社長稼業をこなしていく。



➡ゲームを開発し始めると、ゲームに魂が宿り、いろんなコメントをしてくれるようだ

開発

目指せ、驚異のミリオンセラーソフト!! ゲームメーカーを運営して名作を生み出そう

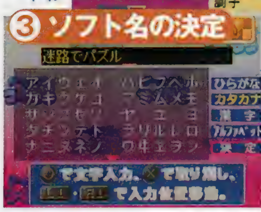
プレイスタイルは、俯瞰視点で会社を見ながら、各コマンドを選んで進めていく形式のようだ。その中から、本作ならではのユニークなものを紹介しよう。これでゲーム会社の経営は思うがままだ！



⬅まずはジャンル選びから企画スタート



➡作るゲームに合わせて、雇うクリエイターを選出する



⬅あとはゲーム名を決める。自分だけのタイトルをつけよう





⬅会社設立時は畳敷きのアパート。だが、売上が伸びれば大きなビルへと変化するのだ

人事



⬆ヒット作を生むには、適材適所で人を選ぶことも重要



⬆会社に泥棒が入るなど、ユニークなイベントで盛り上げてくれる



⬅スタッフの疲れを遊園地でリフレッシュ!

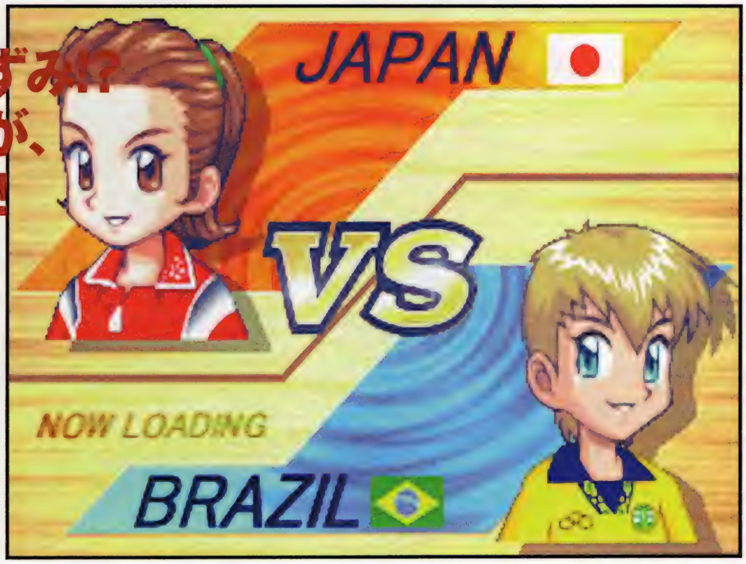
雑誌



⬅⬆雑誌レビューで評価をチェック。これが売り上げに影響する!?

ルールは体育で修得ずみ!?
簡単で楽しいゲームが、お手ごろ価格で登場！

素人さんも玄人さんも楽しめるシンプル操作で、奥も深いバレーボールゲーム。カンで遊べるアクションゲームライクな操作が中心で手軽に遊べる１本だ。マルチタップを使っての多人数プレイはきっと盛り上がるゾ！



今年の11月には日本全国の都市で世界選手権も開かれる人気スポーツ、バレーボールがゲームになって登場だ。国別対抗の女子バレーという設定で、選べる国は日本を含めて8ヵ国。各チームを操作して、６人制バレーやビーチバレーを楽しめるのだ。

本作の特徴は、できるだけシンプルに、というコンセプトどおりの操作方法。初心者でも試合の楽しさをすぐに感じることができるのだ。さらに慣れてくれば、時間差攻撃といった特殊攻撃も繰り出せる奥の深さがある。また各選手には攻撃力や守備力など能力パラメーターがある。これにより、特に1チーム12人で構成される6人制バレーでは、スタメンの選択や選手交代のタイミングなど、戦術的にも楽しめるのだ。


➡チビっこいキャラクターが画面狭しと暴れる試合の演出は二重マル

みんなで遊べる
～充実の対戦組み合わせ～

本作では１プレイヤー対コンピューター戦の他、１P対２P、２人のプレイヤー対コンピューター、最大４人参加での２対２の対決の４つの組み合わせがある。特にコントロールを交互に行い１チームを２人で操作する戦いは、白熱すること請け合いだ。



6人制バレーを楽しむ！

最もオーソドックスなゲームが6人制バレー。同じチーム同士の対戦も楽しめて、選べる試合会場も数種類ある。試合終了後には対戦結果のデータリストも出てくるのだ。



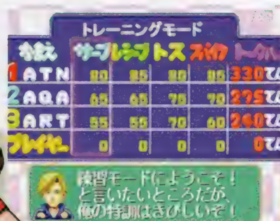
⬇➡対戦結果によっては隠れチームも出現する!?　お手軽だけど奥が深いゲームだ




⬆得点が決まれば、イカしたカメラワークでのリプレイがある！

トレーニングモードで練習

アタック、レシーブ、トス、サーブといったバレーボールの基本動作を練習するモード。鬼コーチ（？）の指導で操作を学べるのだ。





⬆➡それぞれの基本動作の出来で得点が入り、総合評価が出る。タイミングを覚えるのが中心だ

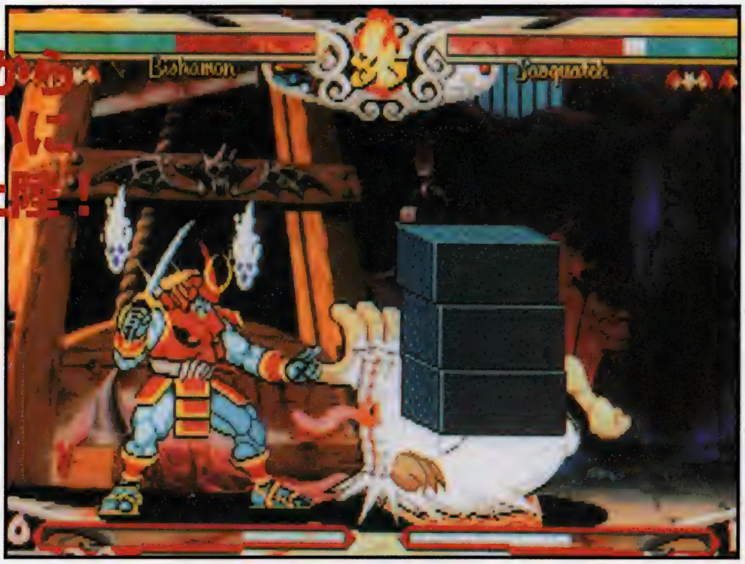
ビーチバレーに燃える！

水着がまぶしいビーチバレー。華やかだけど立派な公式競技なので、迫力は6人制バレーにも負けない。１チームが２人だから、余計な戦術に頭を使わずにすみ、短時間で勝負がつくのがいい。


⬆青い空と飛び跳ねる肢体、唸るボールが絶妙のコントラスト！


⬅人数が少ないので、ボールを拾うためには慣れも必要となる

COMING SOON!!



初代『ヴァンパイア』から長い沈黙を経て、ついに『セイヴァー』がPS上陸！

人気格闘『ヴァンパイアセイヴァー』が、PSユーザー待望の移植決定に！その画面写真の公開とともに、サターン版を上回るオリジナル内容をいち早く紹介しよう！

Jコード097403

Play Station

VANPIRE SAVIOR EX EDITION

●カプコン●格闘●98年11月●5800円●デュアルショック対応

今年の4月、サターンに移植された人気の対戦格闘『ヴァンパイアセイヴァー』が、プレイステーションでも発売が決定。しかもそのゲーム内容は、プレイステーションオリジナルとして大幅に強化されるという、嬉しい移植になっているのだ。

サターン版との大きな違いはそのシステム。『セイヴァー』『セイヴァー2』『ハンター2』をリミックスしたエクストラバージョンで、ダークフォースが『セイヴァー』仕様のD.F.CHANGEと『セイヴァー2』『ハンター2』仕様のD.F.POWERの2つ（下記参照）が用意されている。

また、トレーニングモードの他、シリーズ初のオリジナルモードも搭載されるらしい。期待して待て！

『ヴァンパイア』シリーズ全キャラクターが登場!!













➡18体の個性的なキャラクターたちが、派手な演出とともに暴れまくる

美麗なグラフィックも完全移植！



ダークフォースは2種類から選択可能

『セイヴァー2』『ハンター2』仕様の D.F.POWER



➡こちらはゲージを2つ消費。強力だが、代わりに空中コンボは、ダークフォース中しかできない



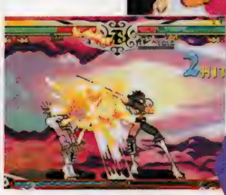
『セイヴァー』仕様の D.F.CHANGE



⬅ゲージ1本で発動できるのがとってもお得。ダークフォースの効果はキャラクターごとに違う



⬆回復ゲージなしの攻撃で、なおかつ自分の体力が回復するというおまけつき

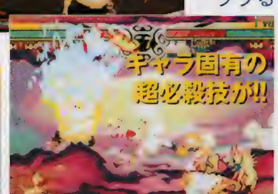


⬆同じザベルでも、こちらの仕様ではこんな感じに

同じ立ち強パンチでもこうも違う！



⬆ザベルは『セイヴァー』タイプだと、チェーンソー攻撃に



⬆バレッタのダークフォースはバズーカの連射!! その名も「ザ・キリングタイム」

初登場

Jコード094561

PLAY STATION

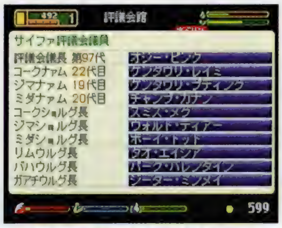
ワールド・ネバーランド2
～プルト共和国物語～

●リバーヒルソフト●架空世界体験シミュレーション●99年予定●価格未定

初登場

待望の続編の情報をキャッチ！

昨年10月にリリースされ、ジワジワと人気を得ていたシミュレーション『ワールド・ネバーランド』に、ファン待望の続編が登場する。ゲームのベース部分は前作と同様で、プレイヤーは他のキャラクターたちと対等な立場の1キャラクターとなり、架空のファンタジー世界で、もう1つの人生を歩んでいくのだ。友人を作り、恋をして、子育てをする……。自由に人生設計をする、こうした楽しさは前作そのままだ。また、これに加えてさらなる新要素が多数盛り込まれる模様。架空世界での生活に、より感情移入できる作りになりそうだ。



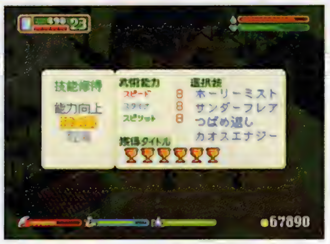
⬆人望があれば議員にもなれる。現実で叶えられなかった夢を実現しよう！



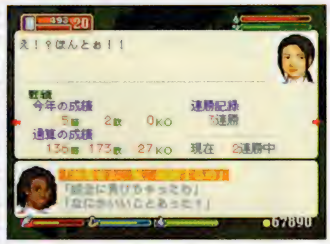
新たな国“プルト共和国”でもう１つの人生を満喫しよう！

今回の舞台になるのは、前作のオルルド王国と同じ世界に存在するプルト共和国。多民族国家で、雑多な人種が住むこの国の１人として、日々の生活を送っていくのだ。はたしてどんな人生が待っているのだろう？

仕事、そして鍛錬！

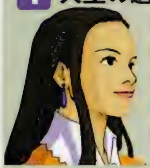

➡ショルグと呼ばれる組織に属し、訓練にはげむ。身体を鍛えて大会に勝ち抜くのだ

住人たちとのコミュニケーション


➡住人たちとは自由に会話ができる。何度も会話すれば友人・恋人関係に発展！

新要素満載で充実度UP！

1 人生の選択が多様化



武術大会の種類が増加し、優勝者の称号を目指すという目的も増した。また学校の卒業や成人などの節目には「人生の分岐点」となる選択が……？

2 人間関係がより深く



今作は特に血縁関係を強化。遺伝によって親に似た子や混血が生まれたりもする。また、友人関係が強まると会話の内容も変化していく。


➡パラメータ画面で、家系図がひと目で分かるようになっている

3 前作のデータを使用可能！

ファンにとって何より嬉しいのが、前作「オルルド王国」の住人を移住してプレイすることができることだろう。愛着のある人物で遊ぶことができるぞ。

Jコード097616

Play Station

学校をつくろう!!2

●ビクターインタラクティブソフトウエア/ビクターソフト●校長先生ナリキリシミュレーション●99年12月予定●5800円

初登場

校長先生のお仕事がさらに大変になりました

昨年末にリリースされ、人気を博した『学校を作ろう!!』の第2弾が登場する。高校という親しみやすい世界をテーマに、校長先生となって建設、育成、経営の3つのパートが手軽に楽しめるのが魅力のソフトだ。

本作では、校長先生の仕事が増え、自由度もアップしている。また、初心者でも簡単に楽しめるように、ビギナーモードも用意されている。さらに、校長先生自ら教室に訪れることも可能となった。生徒や教師とのコミュニケーションも図れるので、校長先生としての喜びもたっぷりと味わえるはずだ。


⬆イベントも約130種と豊富。学校行事や事件など、ユニークなものばかり

3つのパートをバランスよく！

建設、育成、経営という３つのシミュレーション要素が絡まっている本作。優秀な学校を作るという目的を達成するためには、各パートのバランスが必要だ。それぞれが連鎖しているので、うまく循環するようにこなしていこう！



➡お金を掛け、知恵を絞って居心地のいい環境を作ることで、生徒や教職員のストレスが下がる



⬆生徒の成績が向上し、クラブ活動が活性化することで、学校の評判がアップしていく



➡学校の評判が上がり、生徒数が増えてくれば、収入も増加する。また学食や購買で収益をあげることも

「2」ならではのお楽しみも満載！

プレイヤーを飽きさせない、ユニークな新要素が盛りだくさん。この他にも校歌の作詞をしたりと、遊び心いっぱいだ。



➡校章をドット絵から作ることができる。サンプルをアレンジするだけでもOKだ

校長先生は大忙し！



⬅前作では1つだけだった制服。今回は選択できる



➡食堂のメニューは、研究期間と費用をかければ増やせる

PlayStation

久遠の絆

●フォグ●シネマティックノベル●98年11月26日●5800円予定

Jコード091774

続報!!

ついに美麗イベントビジュアルを入手!

輪廻転生をテーマに、日本の4つの時代を舞台にして展開する壮大なアドベンチャー『久遠の絆』。本作の気になる続報をキャッチした。前回はキャラクターを中心にお伝えしたが、今月は美しいイベント画面の数々を紹介していこう。

ゲームはアドベンチャー形式で、行動選択でストーリーが分岐する。また、選択の結果によって主人公の無意識のうちに裏パラメータが蓄積され、重要な場面で物語の進行に影響を与えるという「ES（エス）リアクションシステム」を採用している。さらに、ゲーム中に登場する法術はミニゲームになっており、ゲーム進行にアクセントを与えてくれるはずだ。

謎を秘めたイベント画面 新着

本作では、悲壮な運命を背負ってしまったヒロインと一緒に転生を繰り返す主人公の悲恋とともに、かつての友との戦いや絆を描いている。それぞれの4つの時代で、誰が誰の転生なのかを推理するとさらに楽しめる。

シナリオは全3章

シナリオは全3章であることが判明している。基本的に1章・現代～平安～現代、2章・現代～元禄～現代、3章・現代～幕末～現代と進行する。過去の世界での人間関係を元に、現代の謎を解くという進行なのか!?

運命に翻弄される少女

平安

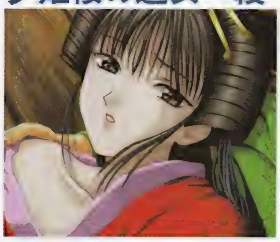




⬆➡竹藪で拾われた少女、蛍は自らが持つ天命のため愛に苦悩する

夕姫楼の遊女・綾

元禄

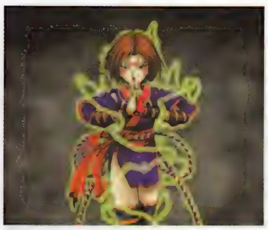




⬅⬆遊女の綾と、武家の1人娘・菊乃。2人の関係は一体……

美しき2人の巫女

幕末





⬆➡ここにも2人の女性。名なしの巫女と、土蜘蛛族の巫女・観樹

謎めいた転校生・万葉

現代





⬅⬆転校生の万葉と従姉妹の絵里。多くの女性が主人公と関わる

PlayStation

サイレントメビウス～幻影の堕天使～

●バンダイビジュアル●ロールプレイング●98年12月予定●6800円

Jコード097071

初登場

あの人気アニメがロールプレイングに!

最近ではテレビアニメも放映されているマンガ、『サイレントメビウス』がロールプレイングとして登場する。まだ詳細は明らかになっていないが、妖魔ことルシファーホークにA.M.P.（アンプ）の本拠地が占拠されるというオリジナルのストーリーになるようだ。科学と魔法が混在する近未来での戦いがどう表現されるか、まずは第一報をお伝えしよう。



⬆キャラクターデザインは原作に近い、フルポリゴンで描かれるようだ

人類を脅かす妖魔に敢然と立ち向かう頼もしきA.M.P.のメンバーを紹介

対妖魔組織A.M.P.のメンバーは全員が女性。しかも、なんらかの形で戦う力を得たスーパーウーマンだ。



香津美・リキュール
大魔導士を父に持つ芯の強い女性。魂を宿す大剣・剣聖グロスポリナーと強力な攻撃魔法で妖魔と戦う。



レビア・マーベリック
リーダー的存在でメカやプログラムに精通。電脳世界にダイブできる電脳魔導士だ。



闇雲那魅
幼少から厳しい修行を積む陰陽士で、聖獣麒麟が宿るご神刀を持つ。潔癖症でお掃除魔。



彩弧由貴
政府機関に作られた超能力者。アンティークが好きで、さる人物の融資で喫茶店も経営。



キディ・フェニル
ある事件で身体の7割を失い、機械化して蘇る。口が悪く手も早いが意外と純情な面も。

キミもA.M.Pのメンバーになれる!? 4つのシステムを駆使して妖魔と戦え!

バリアブル・キャラ・セレクト

ミッションごとに構成が異なるパーティーから、状況に応じて操作するキャラクターが変えられる。セリフやリアクションも変化するようだ。

ポインター・ナビゲーション

フィールド上の各キャラクターを、場所を指定して移動させるシステム。これによりキャラクターがさまざまなアクションを見せてくれるのだ。

武器成長システム

本作はキャラクターのレベルではなく、使用している武器のレベルが上がるらしい。戦うほどに攻撃力が上がっていくというわけだ。

AI-plusリアルタイムバトル

あらかじめ設定した方針で自動戦闘するAI機能を搭載。もちろん臨機応変に、リアルタイムに行動を指示することもできるようだ。



⬆街や建物内の任意の場所を選ぶだけでOKのポインター・ナビゲーション。どんなアクションをするのか?

Jコード093467

NINTENDO 64

オウガバトル3

Person of Lordly Caliber

●クエスト●シミュレーションRPG●98年秋予定●価格未定

続報!!

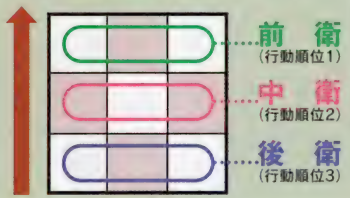
戦闘中における新要素を公開！

毎月、続々と新情報が明らかになる『オウガバトル3』。今月は、戦闘中の新要素を紹介しよう。基本的な戦闘の進行は、『伝説のオウガバトル』と同じ。しかし今回は、戦闘中にプレイヤーが介入するときの条件が大幅に変更されたため、頻繁に介入できないようになっている。またユニットの配列と素早さによって、行動順序が決まるようになった。前作以上に、フォーメーションの組み方が勝敗に大きく関わることだろう。

行動順位について

今回、グループ内のユニットは、3×3マスで構成された「フォーメーションスクエア」という区切りの中に配置。基本的には前衛→中衛→後衛の順で行動することになる。また同列にユニットが複数いる場合は、AGI値が高いものから行動を開始する。つまり、前衛にいてもっともAGI値が高いユニットが、いちばん最初に行動するわけだ。

〈フォーメーションスクエアの区分〉



新たに判明した新システム

味方のピンチを防ぐこともできる！

指揮官の戦闘への介入

戦闘はオートで進行するが、指揮官であるプレイヤーが介入して、さまざまな指示を与えることもできる。ただし、いつでも介入できるわけではない。介入ゲージが溜まり、介入コマンドが使用可能な状態になって初めて、介入できるようになるのだ。



介入ゲージ

時間経過、及び自軍ユニットがダメージを受けることでゲージが上昇。ゲージが一巡するごとに、使用できる介入コマンドが増えていく。

介入コマンド

●バトルコマンド
攻撃方針を指示する。4種類の方針が用意されている。ゲージが一巡すると使用できる。

●退却
戦闘を強制的に終了できる。ゲージが二巡すると使用可能に。

●特殊攻撃
プレイヤーのみが使用できる特殊な攻撃を繰り出す。ゲージが三巡すると使用できる。

力を合わせて強力な攻撃を繰り出す

同時攻撃＆合成魔法

今回新たに、同時攻撃と合成魔法という攻撃システムが用意されている。これは、ユニット2体1組で同時に敵を攻撃するもので、このときにしか見られない特別な魔法もある。ただし発動させるための条件がいくつかあるため、常に出せるシロモノではないようだ。





➡⬇炎＋風属性の魔法が合成、特別な魔法が発動する！



⬆初期クラスということで今一つ頼りないソルジャーだが、同時攻撃を繰り出せる

Jコード095168

NINTENDO 64

牧場物語2

●パックインソフト●牧場経営シミュレーション●98年冬予定●価格未定

初登場

かわいい牧場ゲームに続編が登場！

96年にスーパーファミコン、98年にゲームボーイで発売され、子供から大人まで多くの人に愛された『牧場物語』。その待望の続編が登場するので、さっそく第1報をお届けしよう。基本的なプレイ感やスタイルは、前作とほぼ一緒。「作物を育てる」「動物を育てる」の2つを繰り返すのだが、複雑な操作や面倒なパラメーターなどはいっさいない。初心者もすぐになじめる親しみやすさも変わらずだ。パワーアップ要素が多いので、前作のファンも要チェック！

牧場を経営して人生を築こう！

「小さい頃、よく遊びに来たおじいちゃんの牧場。おじいちゃんは何を感じて暮らしていたのだろう?」。プレイヤーはおじいちゃんの後を継ぎ、牧場を経営していく。そして多くの人々とふれあい、結婚相手を見つけ、さまざまなイベントや事件を体験しながら自分だけの物語を築いていくのだ。



ラン　ポプリ　エリイ　マリー　カレン　主人公

『2』のパワーアップポイントをドーンと公開！

400以上の豊富なイベント！

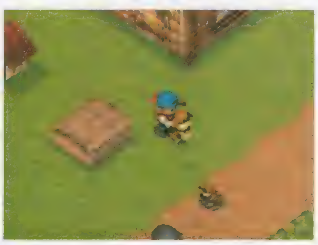
前作で楽しみだった人々とのふれあいもますますパワーアップ。総勢50人以上の個性豊かなキャラクター陣が、物語に彩りを添えてくれる。しかも、彼らとの友好度を上げると、全400以上ものユニークなイベントが楽しめるのだ。それらをすべて探し出すのも面白そう。



⬅お気に入りの女の子と、夏祭りでワクワクのデートだ

動物たちといっぱい遊べる！

今回飼育できるのは、牛、羊、にわとり、馬、犬の5種類。さらに、うさぎやきつねなどを捕まえることが可能だ。各動物には愛情パラメーターが設定されており、愛情度を上げれば犬と遊べるようになったり、自分の馬で草競馬に参加したりと、いろんなお楽しみが待っている。



⬅プレイヤーにべったりの犬の姿がめちゃめちゃキュート！

お仕事レベルがアップする！

前作では作業道具がパワーアップすることで仕事がやりやすくなった。それに加え、『2』では自分の作業レベルもアップする仕組みになっている。具体的にどんな効果があるかはまだ不明だが、レベルアップにつれて細かい作業が自由自在になるようだ。



⬇ハンマーで大小の石を粉砕。大変そうだが、レベルアップすれば楽になる?



⬆今回も、道具自体に使用レベルというものがある。愛着を持って育てよう

COMING SOON!!

バラエティ豊かなストリートコートを紹介

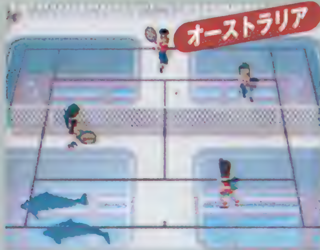
世界のストリートをイメージしたテニスコートは、どれも遊び心がいっぱい。ここで紹介する以外にもニューヨークなど、世界中が舞台になっているぞ。



⬅2階建てバスが通り、コートには霧が漂うなど、雰囲気たっぷり



⬆大阪道頓堀と言えば、引っかけ橋。何とも庶民的な雰囲気



➡海に浮かんだ涼しげなコート。下では、イルカが泳いでます

Jコード095818

PlayStation

スマッシュコート2

●ナムコ●テニス●98年11月12日●5800円

初登場

人気テニスゲームの第2弾がついに登場!

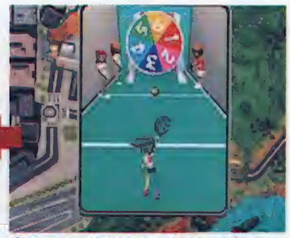
簡単な操作と奥の深さで根強い人気を誇っている『スマッシュコート』。テニスゲームの定番とも言える本作に、待望の第2弾が登場する。リゾートテニスがテーマだった前作とは異なり、今回のテーマはストリート。ユニークなテニスコートやファッションも多く、全体的にライトな雰囲気になっている。また、豊富に用意された新モードも見逃せない。クマ先生との山ごもりや、壁打ちで練習を続けるトレーニングモードは初心者に最適。さらに、すごろくの要素を取り入れたスマッシュルーレットモードなど、幅広く遊べる内容になっている。

新モードはテニスでRPG風すごろく!?

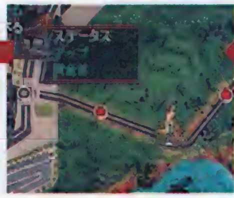


⬆各キャラクターにはHPやランキングが設定されている

近未来の世界で賞金稼ぎとなり、賞金首を捕まえるべく旅に出るというストーリー。どうやら、巨大な悪の組織が絡んでくるようだが……。ルーレットを回して出た目の数だけ進み、止まったマスで起こるさまざまなイベントをこなしていく。もちろんテニスの試合も重要だ。



⬆ルーレットに向かってサーブを打つことで、移動できる数が決定する



⬇マスに止まるとイベントが発生。勝負を挑まれることもあれば、宝箱を拾うことも……



⬆賞金首を見付けたら、テニスバトルのスタート。相手を捕まえるには、勝つしかないのだ



➡捕まえることができれば、賞金が手に入り、ランキングもアップする

Jコード097438

NINTENDO 64

ゲッターラブ!!

~ちょー恋愛パーティーゲーム~

●ハドソン●パーティーゲーム●98年12月予定●価格未定

初登場

斬新なシステムのパーティーゲームが登場!

NINTENDO64初となる、恋愛ゲームの発売が決定! その内容は斬新で、多数のプレイヤーが同時に行動するという、今までにないスタイルの対戦型パーティーゲームというのだから、ファンは要注目だ。このゲーム性のポイントとなるのが「SAMS」という新システム。詳しい点は不明だが、従来のようにすべてサイコロの出目次第という、運まかせのものとは一線を画するものになるとのこと。ゲームを盛り上げる多彩なイベントも用意されており、パーティー用に最適な1本になりそう。今後の情報に注目しよう!



⬆ゲームの舞台には公園や店など、さまざまな施設が用意されている

7人の女の子たちがキミとの出会いを待っている

本作に登場するのは、個性豊かな7人+αの女の子たち。今回紹介するのはその中の4人だが、どうやら謎の高校生も存在するらしい……。



⬆チャイナスーツがよく似合う中国娘。見た目以上に情熱的らしい



➡小悪魔的な雰囲気が漂う女の子。その大きな瞳で見つめられれば、もう釘付け!?



⬅関西出身の女の子。ボーイッシュなスタイルで、気が強そうだ



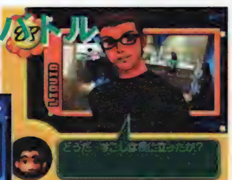
➡見た目どおりのコギャル風。付き合うにはお金がかかりそう……

友人同士で熱くなれる。新感覚の恋愛バトル

女の子のハートをゲットするには、行動を把握するのが第一歩。そして上手に口説いて、好感度を上げていこう。しかし、女の子のいる場所に行っても、他のプレイヤーとばったり出会うこともしばしばあるので、油断は禁物だ。ライバルを蹴散らしながら、狙った子の好感度を上げていこう。

女の子の行動をチェック





⬅⬆女の子たちの予定は、行き着けのカフェのマスターから聞き出そう。頼りになるぞ

イベントで好感UP!

ライバル出現!!



➡女の子に出会い、デートの約束をするとデートイベントが発生するぞ!



⬅目的地にライバルがいるとゲーム開始。勝者は相手からアイテムを奪える

Jコード097039

SATURN

サクラ大戦 帝撃グラフ

●セガ・エンタープライゼス●デジタルファンディスク●98年12月予定●4800円

初登場

ファンディスクで花組のメンバーと再会！

ゲームだけでなく、各種グッズやOVAが発売されるなど、サターンを代表する人気ソフトとなっている『サクラ大戦』シリーズ。その大勢のファンのために、これまでファンディスク2タイトルをリリースしているが、このたびついに第3弾が発売されることが決定した。今回はCD2枚組で、1枚はメンバーとこいこいで勝負するなど、さまざまなミニゲームを収録したゲーム集。もう1枚は、テレビで放映されたCMなど、シリーズ作品のデータを網羅した設定資料集となっている。ゲームを楽しめるだけでなく資料価値も高いので、『サクラ大戦』シリーズのファン必携の1本となりそうだ。

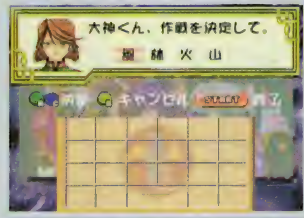


⬆ゲーム集で登場するミニゲームは、すべて新たに作られたもの。新鮮な気分でプレイすることができる

『サクラ大戦』をこよなく愛するファンのために、ゲームと資料を収録!!

帝撃軍人将棋

軍人将棋の『サクラ大戦』版。自軍の駒は帝国華撃団、敵軍は黒鬼会となっている。見えない敵軍の駒と、自軍の駒をぶつけるという基本ルールは同じ。しかし、それ以外の部分はかなりアレンジされている。



⬅『2』の作戦変更システムも盛り込まれるようだ

設定資料集

CDをまるまる1枚使用した、『サクラ大戦』シリーズの資料集。世界観の設定資料をはじめ、これまでテレビで流れたシリーズ作品のコマーシャルも収録されている。この中には、OVAや音楽CDのコマーシャルも含まれているので、資料価値は非常に高い。この他、声優さんインタビュー（何か秘密の仕掛けがあるらしい!?）も収められている。また、極秘資料も見られるかも。

花組特別公演「眠れぬ森の美女」

花組特別公演「眠れぬ森の美女」の配役や演出を決めるなど、劇制作を手伝うゲーム。制作の過程では、さまざまなミニゲームが登場。その成績次第で、観客動員数も変化する。果たして満員御礼となるか!?



➡メンバーと力を合わせて劇を作ろう

⬅ゲームはキャラクターごとで異なる?



⬅行動によって、配役も変わる



こいこい大戦2

花組のメンバーとこいこいで勝負。ファンにはおなじみのミニゲームだが、今回は織姫とレニも参戦する。なお花札の絵は、隊員を描いた特別バージョン。



⬆新メンバーも登場。レニは「状況不利」とか言いそう



⬅隊員の絵がプリントされている

Jコード097365

SATURN

リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」

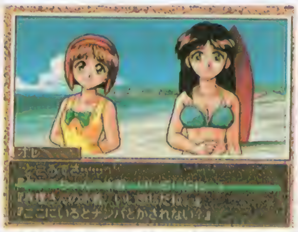
●セタ●アドベンチャー●98年11月5日予定●6800円

初登場

人気シリーズが、ついにアドベンチャーに！

数ある麻雀ゲームの中でも、シリーズ作が最も多い人気作『スーパーリアル麻雀』が、今度は恋愛アドベンチャーになって登場！ ゲームの舞台は夏のリゾート地。化石の収集にやってきた主人公は、そこで彼女たちと出会うことになる……。

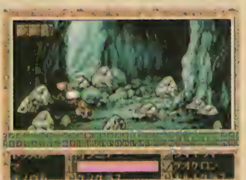
ゲーム期間は夏休みの間の1カ月。7人のヒロインたちと繰り返し出会い、会話によって親密になっていくのだ。7人のヒロインに加え、シリーズ最新作『7』のキャラクターもゲスト出演するとのこと。キャラクター人気が高いシリーズだけに、こうした恋愛タイプのゲームはファンには嬉しい限りといえるだろう。



⬆基本は選択形式の会話だが、答えるまでの時間で展開が変化する場合もあるぞ

本来の目的、化石採集も忘れず！

主人公の本来の目的は化石集め。平日はせっせと化石を集め、化石グランプリで優勝を目指す。女の子の気持ちにも影響する!?



➡土・日以外の日は化石集めに励むのだ



⬅集めた化石はトレードして「役」を作ろう

夏の海辺で彼女の心（ハート）をキャッチ！

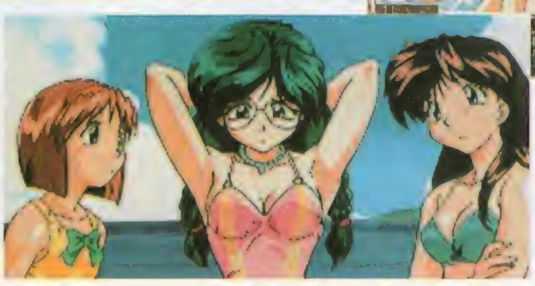
本作でヒロインとなるのは、シリーズの中から『PV』と『PVI』に登場した女の子7人。果たしてどんな夏の思い出を作れるかな?



➡シリーズの壁を越えて、女の子たちが夢の共演



『PV』みづき・綾・晶
＋
『PVI』タマミ・ゆかり・真理・クリス
＝
7人の美少女が登場だ!!



➡個性豊かな女の子達が集まって夏休みの1ケ月間、様々なドラマが…。

COMING SOON!!

Play Station

Jコード060313

幻想水滸伝II

●コナミ●ロールプレイング●98年12月予定●価格未定

紋章魔法について、待望の新事実が発覚！

世界観やゲームシステムの全貌が徐々に見えてきて、大いに期待が膨らむ『幻想水滸伝II』。今回は、サンプルロムから感じた戦闘の手応えをお伝えしよう。前作同様、1ターン内で敵と味方が同時に行動するため、スピーディで気持ちがいい。さらに、一段と派手に生まれ変わった演出面も見事。前作ファンの期待を裏切らない仕上がり具合だ。また、新キャラクターや敵の情報に関しては、次号以降の続報に乞うご期待！

今回の108星は人間だけじゃない!?




いまだ108人すべての人物は明かされていないが、驚くことに『II』ではモンスターが仲間になるのだ。どのようないきさつで仲間になるのか興味がわくところだが、戦闘では非常に活躍してくれる。

⬆➡ユニコーンやグリフォン、犬などバラエティに富んでいる

種類も演出もスケールアップ！これが『II』の紋章魔法だ!!

身体に宿すことでさまざまな魔法が使えるようになる「紋章」。前作では1人につき1つまでだったが、今回では1人に最高3つまで宿すことができる。それに伴って、紋章の種類は6種類から大幅アップ。魔法のエフェクトも格段に派手になっているのだ。

驚異の破壊力 紋章組み合わせ

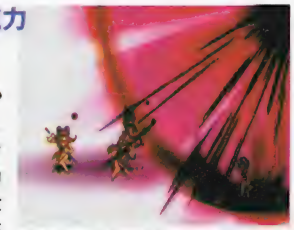
複数の紋章を宿すことで、組み合わせ魔法を唱えることができる。攻撃しながら回復など、組み合わせ次第でさまざまな効果が生まれるため、奥が深い。



⬆雷＋火で発動する「火炎陣」。こんなの食らったらどんな敵もイチコロだ

一撃必殺の超威力 攻撃紋章

前作の「火の紋章」や「水の紋章」などに加え、「蒼き門の紋章」や「黒き刃の紋章」といった強力なものが続々登場。全部で11種類以上存在し、戦闘の要となる。



⬆「黒き刃の紋章」が炸裂！ 威力もスゴいが、とにかく派手でカッコいい

個性が光る キャラ固有紋章



特定の仲間が装備できる特殊な紋章。そのキャラクターの個性にリンクした性能を持つ場合が多い。中にはユニークなものもあるので、一度は見ておきたい。

⬆からくり師の卵、メグは「からくりの紋章」で人形をけしかけるのだ

貴重な存在!? 特殊攻撃紋章



存在するのは「トンビの紋章」と「ゴズの紋章」など多数。それぞれ手裏剣系統武器、斧系統武器のキャラクターのみ宿せるという、貴重な紋章だ。

⬆複数のモンスターを一瞬で切り裂く「ゴズの紋章」。非常に重宝するはず

続報!!

Play Station

Jコード078409

武戯

●コナミ●対戦格闘●98年11月19日●5800円予定

新たに判明した特殊なテクニックを公開！

コナミが放つ期待の対戦格闘『武戯』。今回は、最新ロムから判明した特殊なテクニックを紹介しよう。これらのテクニックは、いずれも攻防のリズムを変えるもので、使いこなせば勝率がグンと上がりそうな感じだ。



➡キャラ数はかなり多くなりそう

駆け引きをアツくする上級テクニックも用意！

転倒したら受け身をとれ！

転倒したときにいずれかのボタンを押すと、態勢を立て直してすばやく起き上がることが可能だ。追い打ちを回避できるので、重宝する。ただし、受け身をとれない攻撃もある。



➡地面に倒れないので追い打ちを回避できる

投げ技を弾け！

お互いに投げ技を出すときモーションがかち合うと、弾かれて投げが無効になる。うまく使えば、投げ技をひんぱんに狙う人にプレッシャーを与えることもできるだろう。



➡入力のタイミングはけっこう難しい

足払いによる転倒を防げ！

足払い攻撃の中には、くらうと転倒するものがある。しかし、足払いされた瞬間にディフェンスボタンを押すと、倒れずにこらえてくれる。ただし、態勢は少し崩れてしまう。



➡転びはしないが態勢が崩れてしまう

倒れるのをガマンせよ！

技の中には、当たるとキャラクターが腹を押さえ、その後ダウンするものがある。これをくらったら、方向キーを前に入れてみよう。成功すれば、ダウンを防ぐことができる。



➡腹を押さえている間は無防備になる

新たに姿を現した格闘家たち



付法＋ジークンドー　ダグラス＝アンダーソン
⬅組織の手により凶弾に倒れた相棒の復讐を誓う、麻薬Gメン

アマレス　アン＝グリフィス
⬅アマレス大好き少女。アマレスのすばらしさを広めるために戦う

忍術＋古流武術　月影氷真
➡幼い頃に生き別れた両親の手掛かりを求め、捜索の旅に出る

ムエタイ　アレン
➡ムエタイによって過酷な環境を生き残ってきた孤児院出身の青年

我流（喧嘩）　ハインツ＝シュトライト
➡名家の出身だが、ちやほやされる生活に嫌気が差し、家を飛び出す

続報!!

Jコード096920

Play Station

VIGILANTE8

●ニホンシスコン●ドライビングコンバットゲーム●98年11月12日予定●5800円

初登場

『マッドマックス』風カーアクションが登場

武装した車に乗り込み、ライバルの車を撃破するという、映画『マッドマックス』をほうふつとさせるカーアクションが登場する。フィールドは3Dになっており、非常に広いため、街中を戦場にした壮絶な壊し合いを楽しむことができる。また全体的に動きはスピーディで、しかも爆発のエフェクトも迫力満点なので、爽快感も抜群。ムシャクシャしているときにプレイすれば、ストレスが一気に吹き飛びそうだ。

障害物のオブジェもブッ壊せる！

本作は敵の車を撃って壊すのが目的だが、背景にあるオブジェも破壊することができる。建物や標識などを片っ端から壊しまくり、街にがれきの山を築くのも、なかなか気持ちいい。



⬇攻撃を受け続けると車はボロボロになっていく



⬆建物をわざと壊して、通り道を作ることも可能

破壊本能を呼び覚ます、4つのモードを用意!!

友人と2人でどつきあい 対戦モード

人間のプレイヤーと1対1で戦うモード。他の車は登場しない。邪魔されることがないので、数多くの戦法を駆使して戦える。なお画面分割は、横か縦のどちらかから選べる。



⬅いかに相手の視界外から攻撃できるかがポイント

傭兵気分で任務を遂行 クエストモード

キャラクターを1人選び、ステージをクリアしていくモード。各ステージをクリアするためには、特定の条件を満たす必要がある。なおキャラクターごとに展開が異なる。



➡基本的には、敵とサシで勝負する。まずは居場所を捜せ

友情パワーで敵を粉砕せよ！ チームプレイモード

人間のプレイヤーと協力して、1台のライバルカーを撃破するモード。片方がおとりになるなど、このモードならではの戦術も楽しめる。ただし、片方が撃破されると負け。



➡友達とのコンビネーションが勝利に結びつく!?

白熱のバトルロイヤルを体験 フリーミッションモード

いわゆるフリー対戦モードで、登場する敵の数や種類を調節することができる。最後まで残っていれば勝ちだ。敵の数を増やせば、壮絶なバトルロイヤルが楽しめる。



⬅自分以外はみんな敵なので一瞬たりとも気が抜けない

Jコード094463

PLAY STATION

ZEUS カルネージハート セカンド

●アートディンク●ドラマティックSFシミュレーション●98年11月5日予定●5800円

続報!!

独自の兵器作成システムがよりパワーアップ

地球連合軍の指揮官となり、兵器を製造・編成して戦いに挑む、SF戦略シミュレーションの第2弾『ZEUS』の続報！　前作での遊びどころはユニットの改造・チューニングによるところが大きかったが、本作ではそれに加えてストーリー面での深みが増しているようだ。主人公キャラクターを始め、登場人物たちが繰り広げる人間ドラマが盛り込まれ、またシナリオもキャンペーン式になるなど、目的に沿ってミッションをクリアしていくようになっている。物語性を全面に押し出し、感情移入しながらプレイを進めていけるようになったわけだ。前作のファンならずとも注目！

より深みを増した戦略シーンに注目！

前作では複数ユニットを1部隊として扱っていたが、今作では1ユニット単位で、個別に指揮することができるようになった。そして戦闘時には、戦うユニットに隣接した機体も参戦し、複数対複数の機体で戦うことになる。つまり今作では、ユニットの進め方も大いに戦術に影響を与えるわけなのだ！



⬆ヘックス式のマップをユニット単位で移動。相手を取り囲め！

細かなチューニングで最強マシンを作れ！

個々のマシンを自分で設計し、チューニングして強力なユニットを作り出す楽しさは本作でも健在。思いのままの部隊を編成せよ！

① ボディタイプ決定

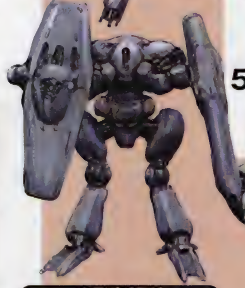
機体には2足型や多足型、戦車型など大まかに5種類の区分が用意されている。さらに、それぞれに能力の異なる複数の機体が用意されているのだ。用途や戦術に応じた機体を選べ！

5タイプの機体で部隊編成！



飛行型

⬅空対空、空対地の両面での活躍が期待できる



2足歩行型

⬆機動力の高さを生かした戦法に適する標準的機体

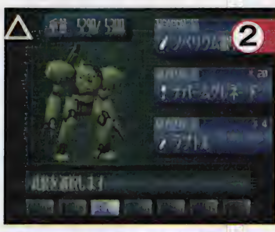


戦車型

⬆積載重量が大きく、ブ厚い装甲や重兵器が搭載可能

② パーツを選択

ベースとなるボディに、各種の武装やオプションを装備することができる。これによって、同じボディのマシンでも、まったくポテンシャルの異なる機体を制作することができるのだ。



⬆パーツにはそれぞれ重量があり、搭載できる限界が決まっている

③ ソフトウェア作成

今作でのソフトウェアは、制御ルーチンが書き込んであるカートッジを差し替える方式になった。カートリッジは索敵、攻撃、回避の3つのルーチンで構成され、これらの制御も可能だ。



⬆カートリッジの差し替えで、同機体でもまったく違う動きになる

COMING SOON!!

Jコード091774

PlayStation

ADVAN Racing

●アトラス●レース●98年11月予定●5800円予定

初登場

リアルさ重視のサーキットレースが登場する

サーキットレースのリアルさに重点を置いた、3Dレースの情報を入手した。本作の特徴は、ADVANの協力により16台で競うレースの隅々まで、リアルさが追求されていること。走行感覚やレスポンスはもちろん、エンジン音や排気音にいたるまで、実際のものを基に迫力ある作りがされるようだ。これにより、今までにない臨場感でデッドヒートを楽しむことができ、レースファンにはたまらない仕上がりになりそうだ。

もちろん初心者にも走りやすいよう、遊びやすさの面も練り込まれるとのこと。サーキット走行の迫力が、手軽に楽しめるという内容に期待がかかる。

リアルな視覚効果が走りの臨場感を高める



マシンの挙動や音だけでなく、本作は視覚的な演出でもリアリティを追求する。特に光を重視しており、昼と夜の走りの違いがレースを面白くしそうだ。



きらめく太陽の光

ボディへの映り込みや太陽のきらめきなど、透明感ある光がマシンを映し出す。見た目にリアリティがあるため、レース自体の臨場感もかなりのものになりそうだ。



舞い上がる水しぶき

これまでのレースでは、雨によるグリップ力の変化はあったが、本作ではそれに加え、水しぶきも表現される。その大きさでコンディションの違いが把握できるかも？



闇を照らすライト

もちろん時間の変化で明るさが変わり、夜に走れば視界が闇に閉ざされる。ライトに照らされる、わずかな路面を見ながら、緊張したレース展開が楽しめるようだ。

Racing Team

ADVANの協力で真に迫るレースが実現する



⬆画面を上下に分割した2人対戦も用意され、白熱のバトルが楽しめそう

ADVANとは、スポーツタイヤのブランドとして有名な大手タイヤメーカー横浜ゴムが持つレーシングチームだ。サーキットを熟知したADVANがサポートすることで、類を見ない臨場感あふれるレースになりそうだ。

➡レースに欠かせないセッティングは、どれだけマシンに影響するか？



緻密なセッティング



迫力のマシンフォルム

⬆気になるマシンのフォルムも実物に迫る出来栄えのようだ

Jコード097543

PLAY STATION

GUNGHO BRIGADE

●トミー●シミュレーション●今冬発売予定●価格未定

初登場

ロボットアニメ的な演出が堪らない！

テレビアニメの中でも高い人気を誇る、ロボット戦記もの。その重厚な雰囲気と、テレビならではの演出方法をゲームで再現するという、新しい手法を取り入れたシミュレーションが発売される。内容的にはオーソドックスなミッションクリア型だが、特徴的なのは1つのイベントを軸に1話が構成されるという点。しかも各話のオープニングとエンディングには、主題歌やムービーが流れるというこだわりようだ。まさにアニメさながらの見事な演出で、ロボットアニメとゲームファンの心を刺激してくれる。今後の情報に注目していこう。

火星が舞台の本格ＳＦストーリー

火星の水源を巡る内戦が終結して4年。人々の娯楽は戦争で使われたロボットによるバトルゲームで、ビズリィもそれに夢中だった。ところがある日、ジャンキーと名乗る機械生命体が火星に来襲。彼は戦いに巻き込まれることに……。



⬅ジャンキーの目的、そしてビズリィの運命は？

自動動画生成システムで迫力のバトルを演出！



バトルパートで最大の特徴であるのが、コンピューターがベストのカメラアングルを自動的に選んでくれるシステムだ。常に派手なビジュアルを求め、視点が次々変化するので、スピード感は満点。これもテレビアニメを意識した、演出の1つといえるだろう。





⬆大型ロボットたちが戦場を駆ける姿は、まさに圧巻！

24話にわたる壮大なシナリオの流れを紹介

本作では物語の構成もテレビアニメ風になっていて、全体のストーリーを24話のシナリオに区切っている。そのためストーリー展開がテンポよく、サクサクとゲームを進められるというわけだ。もちろん各話ごとに見せ場が盛りこまれているので、ドラマティックな展開にも期待十分。これにテーマ曲も付くなんて、まさに贅沢のひとことに尽きる！

① ストーリーパート



⬅各シーンの最初に挿入されるドラマが、気分をいっそう盛り上げてくれる

② インターミッション



⬅バトルの前には、武装の変更が可能。セーブやロードもこの場面で行う

③ バトルパート



⬅いよいよバトル開始。全員の行動決定後、敵・味方が一斉に動き出す

Jコード090697

PlayStation

ジグザグボール

●UPSTAR●ボールアクションゲーム
●98年11月26日●5800円

初登場

ゴルフ＋ゲートボールのお手軽アクションが登場！

家族で楽しむスポーツとして人気のパターゴルフを取っ付きやすくアレンジしたゲーム。コース上の全ゲートにボールを通過させ、その後現れるカップに入れればクリアとなるが、ゲート間には落とし穴などの仕掛けや罠がいっぱいだ。ルールは単純だが奥が深くて攻略しがいがあり、ハマリ度は高めだ。



⬆打数そのものに制限はないものの、1打ごとにプレイヤーの体力が減っていく



⬆コース上に落ちているスターをためて、性能の異なるボールを買うこともできる

Jコード096652

PlayStation

LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)

●サミー●アクション
●98年11月5日●5800円予定

初登場

格闘、謎解き、ピンポン!? 盛りだくさんなアクションが登場

世界中の子供が憧れるコミックヒーロー「ラッキー・ルーク」が、アクションとして登場する。西部の平和を守る保安官・ラッキールークを操って、ならず者のダルトン兄弟を逮捕するのが目的だ。行く手にはいろんな罠、そして多くの強敵が待ち受けている。起伏に富んだ、手応えあるプレイを楽しめそう。



⬆ラッキー・ルークを操って、西部の平和を脅かすならず者たちを打ちのめせ！



⬆いく手にはさまざまな罠や仕掛けが待ち受けている。油断は常に禁物だ

Jコード097161

PlayStation

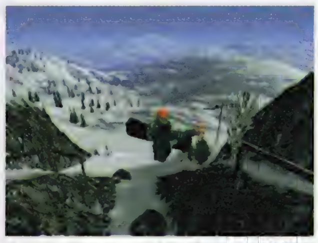
COOL BOADERS 3

●ウエップシステム●スポーツ
●98年11月26日●価格未定

初登場

人気のスノボゲーム最新作がよりリアルになって今冬も登場！

抜群のスピード感と、トリックを決めたときの爽快さで人気を博したスノーボードゲームの最新作。本作ではキャラクターの動きに磨きがかかり、さらに実際の競技ルールを採用したことで、よりリアルにスノーボードの世界を堪能できるようになった。また、新たに用意された6つのモードにも期待したい。



⬆新モードの1つ、ビッグエアーでは華麗なトリックを披露し、ポイントを競う



⬆プレイヤーを含め、4人でレースを行うダウンヒル。爽快なスピード感が魅力だ

Jコード096857

PlayStation

ボンバーマン

●ハドソン●アクション
●98年発売予定●価格未定

初登場

あの名作、初代『ボンバーマン』が、プレイステーションで新登場!?

ハドソンの名作シリーズ『ボンバーマン』に、またも新作が登場！ ゲーム的には2Dフィールドを駆け回りながら、爆弾をしかけて敵を倒すというおなじみのルールを採用している。これまで登場してきたキャラクターが、多数登場する予定があるなど、シリーズを統括するファン待望の1本となりそうだ。



⬆グラフィックこそきれいになっているが、紛うかたなき元祖『ボンバーマン』だ！



⬆これがプレイステーション版の『ボンバーマン』。この他にもいろんな要素が……

Jコード097764

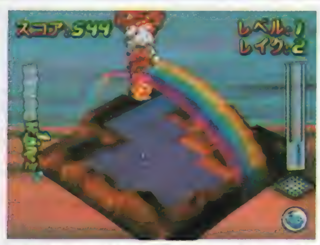
ウエットリス

●イマジニア●3Dアクションパズル
●98年11月27日●価格未定

初登場

シンプルだけど奥深い知恵比べ。ダムを作って水の流出を食い止めろ

水を題材にした新しいタイプのパズルが登場する。空中に浮かぶ陸地を舞台に、落ちてくるブロックを操作して、壁やダムを築き、水が流れ出ないようにするという内容だ。シンプルなシステムだが、マスターしなければならないテクニックやトリックも多い。また、豊富に用意されているイベントも魅力だ。



⬆陸地から水が漏れないよう、うまくブロックを動かし周りを囲むのがポイント



⬆こぼれた水は画面右側のタンクへ。ここから溢れたらゲームオーバーだ

Jコード 078638

GAME BOY

ゲームボーイウォーズ2

●ハドソン●シミュレーション
●98年11月20日予定●4200円

初登場

ゲームボーイの名作シミュレーションが、パワーアップして登場！

人気シミュレーションの続編が発売決定。前作に比べ思考スピードがアップ。また、ユニットの移動範囲や、間接攻撃の範囲が表示されるようになり、一層プレイしやすくなっている。そして一番のウリは、マップを作成できるようになったこと。もちろんケーブルを使った対戦プレイも可能だ。



⬆用意されたマップは、全部で50種類。25面ごとに作戦の評価をしてくれる



⬆GBパックを使用すれば、『64ウォーズ』と連動して楽しむことができる

COMING SOON!!

Jコード093025

Play Station

Little Lovers SHE SO GAME

●NTT出版／日経映像●恋愛TRPG
●98年冬予定●6800円(予定)

初登場

パソコンの人気ゲームが、大きな変化を遂げて登場する！

パソコンの中で暮らす女の子たちと、リアルタイムで会話を楽しめるWin95の人気ソフトが、プレイステーションで登場。移植にあたって新キャラクターの追加はむろん、システムも恋愛シミュレーションへ様変わり。ほとんど新作と言えるくらい大幅にバージョンアップを果たす予定だ。期待して待て！



⬆ゲームシステムの詳細は不明だが、斬新な内容になる予定とのこと。とにかく期待



⬆保健の先生は、やっぱり白衣の似合う美人でなくっちゃね！

Jコード097420

NINTENDO 64

64ウォーズ

●ハドソン●シミュレーション
●発売日未定●価格未定

初登場

N64ならではの迫力をひっさげて、名作シミュレーションが華麗に復活

N64初の本格シミュレーションは、あの名作『ファミコンウォーズ』の流れを汲む戦略シミュレーションだ。N64GBパックに完全対応しており、11月20日に発売される『GBウォーズ2』とリンク。外出中にはゲームボーイで、家ではN64で、という風に遊ぶことができるのだ。(画面は開発中のもの)



⬆ユニットはフルポリゴンで登場。演出面は徹底的に強化されている



⬆詳しいシステムは不明だが、基本は昔のままのようだ

Jコード095648

Play Station

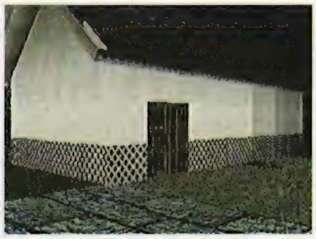
鬼眼城

●講談社●本格時代劇アドベンチャー
●99年春予定●価格未定

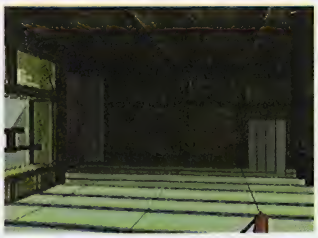
初登場

江戸を舞台にした血飛沫舞う本格時代劇ゲームの情報をついに公開！

江戸を舞台にした時代劇アドベンチャーの情報をゲット。プレイヤーは仕官を目指す浪人・五月雨隼人を操り、テロリスト「山賀幻馬」に占拠された鬼眼城から、さらわれた初姫を救い出すのだ。ゲームの舞台となる鬼眼城はフルポリゴンで表示され、派手な戦いを演出する。気になる人は続報をチェック！



⬆天守閣や庭、蔵などまさに日本の城といった趣の鬼眼城で戦いが繰り広げられる



⬆日本の城には仕掛けがつきもの。こんな静かな部屋にも罠があるかも……

Jコード097268

Play Station

好奇心は猫を殺すか

●アスキーサムシンググッド●アドベンチャー
●98年11月26日●5800円

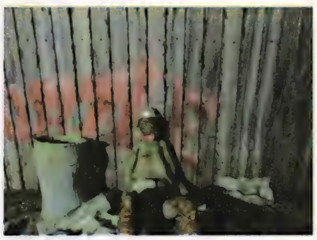
初登場

世紀末を彷彿とさせる世界が、プレイヤーの好奇心を刺激する

本作の意味深なゲームタイトルは、「詮索好きは身を誤る」という意味のアメリカのことわざ。このソフトは、好奇心がプレイヤーの命運を左右する3Dアドベンチャーだ。ダークな雰囲気の世界で、いかにたくさんのアイテムを見付け、イベントをクリアするかによって、さまざまな物語が進行していく。



⬆政府さえも操る、巨大な全体主義体制組織に制圧された街が舞台となっている



⬆リアルなグラフィックとサウンドに加えて、デュアルショックにより臨場感は抜群

Jコード097306

Play Station

アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)

●コーエー●ロールプレイング
●98年冬予定●7800円予定

初登場

新生『アンジェリーク』登場！憧れのあの人と冒険の旅に出よう

女の子向け恋愛育成シミュレーションの雛型とも言える『アンジェリーク』の最新作は、シリーズ初のロールプレイング。宇宙の聖地に現れた侵略者に、憧れの「守護聖」たちの力を借りて立ち向かうのだ。ロールプレイングならではの武器や魔法、特技などの設定で、従来以上に魅力的なキャラに会えるはず！



⬆パーティーに選べるキャラクターは全部で16人。もちろん新キャラも登場する



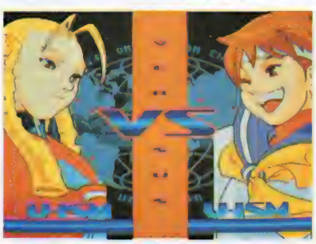
⬆戦闘中の主なコマンドは5つ。最後の「かばう」では、憧れのキャラが自分の盾に！

追っかけ情報掲示板

東京ゲームショウを目前に控え、各メーカーとも最新情報を続々発表しているぞ。まずはPS。恋愛シミュレーション『後夜祭』は、『マクロス』シリーズのキャラクターデザインなどで知られる、美樹本晴彦氏が総作画監督をするということで注目だ。また、PC-Engine版『ときめきメモリアル』を手掛けた永山義明氏がプランナーを担当しているのは11月発売の『めぐり愛して』。12月発売では、近未来のビル内で任務を遂行する3Dアクションアドベンチャー『HARD EDGE』にも期待がかかる。N64では、スキー＆スノーボードゲーム『スノースピーター』が楽しみなところ。



⬆学園祭が舞台となる『後夜祭 -a sherd of youthful memories-』は来春発売予定



⬆アーケードで人気の『ストリートファイターZERO3』早くもPSの移植が発表されたぞ

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 98年11月

ゲーム天気予報



冬の到来を食い止める!? 新鮮な佳作が目白押し

世界のお天気

11月は、前月に引き続き落ち着いた雰囲気のリリース状況となっている。具体的にはPSが57本、SSが7本、GBが3本、N64が7本と、平均的な本数になっている。年末商戦に向けて、各メーカーともにエネルギーを温存している感のある月といえるだろう。また、今月よりドリームキャストのタイトルが加わっているのも注目。はたしてムーブメントを巻き起こすか!?

PS 実写系の2作が激突 その風向きは!?

酒井 『アナザーマインド』の話からいきましょうか。スクウェアが満を持して放つ実写系ということで、秘かに期待しているんですが。

城戸 11月は、実写モノが2本ありますね。もう1本はエニックスの『ユーラシアエクスプレス殺人事件』ですか。

酒井 最近、実写系のゲームがちょっとした流行ですよね。しかも、そのいずれもシステム面で似通っておらず、独自性を打ち出しているのが面白いなぁ、と思っているんですよ。

S・Y 『アナザーマインド』は特にシステムが斬新なんです。単語を組み合わせて会話を組み立てていく部分がユニークで、プレイ感はけっこう新鮮でしたね。

酒井 一方の『ユーラシア』は、その名のとおり推理アドベンチャーです。若手の女性タレントがたくさん出演していて、全員にキスシーンがあるとか、話題性もありますね。

城戸 となると『ユーラシア』のほうが売れるのかなぁ。（笑）4枚組でしたっけ？

S・Y ええ。かなりボリュームありますね。タレントのファンも買うでしょう。

酒井 あとロールプレイングでは『ポポローグ』。これも売れるでしょう！

城戸 『ポポロクロイス物語』の続編ですよね。前作もかなり丁寧な作りでしたね。

S・Y アニメ放映もするようですよ。その人気も追い風になるんじゃないですか。

酒井 スポーツ系では、どれが注目ですかね。ナムコのサッカーゲーム『リベログランデ』なんか、どうですか？

城戸 アーケードでは、それほど奮わなかったですね。

S・Y 1人称視点のサッカーという目新しさはあるし、これはけっこうヒットするんじゃないですか？ 期待しているんですが。

酒井 他に「これは！」ってソフト、ありますか？

城戸 個人的には『EXODUS Guilty』が本命ですね。まだサンプルは見てないんですが、制作者の菅野氏が手掛けた作品は確実に高い評価を得てきているので、まず大丈夫かと。『EVE Burst Error』やエルフの『YU-NO』で感動した人にはオススメです。

S・Y タイトル名で惹かれたのが『破壊王』ですけど、けっこうなバカゲーで好きなんですよ、コレ。主人公がサラリーマンで、怪獣とかに巨大化して街をツブしまくるという（笑）。ゴジラ状態。ストレス発散にいいかも。

城戸 あと気になっているのが『ZEUS カルネージハートセカンド』ですね。『カルネージハート』の2作目です。

S・Y 前作は、けっこうマニアックな内容で、コアなファンがつきましたよね。今作もその路線なんですか？

城戸 今回はシナリオ重視の作りみたいなんですよ。もちろん前作の特徴は継承するみたいですけど、いい意味でのマニアックさが薄まってないといいんですが……。

酒井 『バンパイアセイヴァーEXエディション』あたりも期待作じゃないですか？

城戸 2D格闘はPSでは移植がツラいんで、移植度はどうかな……。

S・Y ところがですね、大幅なアレンジがあった『X

くるか?こないか?台風ソフト



ストレスを怒りに変え家を、会社を、街を、そしてすべてを破壊していくという初の破壊ゲーム。「ヒーローよりも怪獣になりたい」という人にピッタリ。

破壊王 KING of CRUSHER

●PS●ファブコミュニケーションズ
●3D破壊アクション●98年11月●5800円

リベログランデ　予報官注目!



●PS●ナムコ●サッカー
●98年11月●5800円
■常に1人の選手を操作する、新発想の1人称視点サッカーゲーム

ポポローグ　予報官注目!



●PS●SCEI●ロールプレイング
●98年11月●5800円
■ほのぼのとした雰囲気で人気を博した『ポポロクロイス物語』の続編

ユーラシアエクスプレス殺人事件　予報官注目!



●PS●エニックス●シネマアクティブ
●98年11月26日●価格未定
■榎本加奈子や深田恭子ら若手女性タレントが登場する推理アドベンチャー

ゼルダの伝説　時のオカリナ　予報官注目!



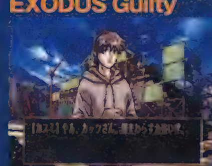
●N64●任天堂●アクションRPG
●98年11月14日●価格未定
■ディスクシステムの発売から12年。ついにリンクがN64に登場する

ZEUS カルネージハートセカンド　予報官注目!



●PS●アートディンク●ドラマティックSFシミュレーション●98年11月5日●5800円
■独創的なシステムで人気を集めたSFシミュレーションの第2弾

EXODUS Guilty　予報官注目!



●PS●イマディオ●ロールプレイング&アドベンチャー●98年11月20日●5800円
■濃密な人間ドラマと、独自のザッピングシステムに期待がかかる

-MEN VSストリートファイター』のPS版はかなりの売れ行きで、初日完売だったんですよ。アーケードをやらないユーザーだと、あまり移植度うんぬんは気にしないのかもしれませんね。

城戸 いわゆるライトユーザーの声が市場に大きく反映されるわけですね。当世のゲーム業界気質なんでしょうか。

SS そろそろ降板!? 沈滞ムードが漂う

城戸 サターンは、タイトル数の減少が目に見えて分かるようになってきましたね。予想どおり残ったのはギャルゲーとキャラゲーが中心だし。

酒井 『リアル麻雀アドベンチャー「海へ」』とか。これもキャラクター中心のアドベンチャーですよね。

城戸 ファン向きで、固い売り上げが見込めますよね。実にサターン向きというか。

S・Y そっち方面での人気が高いタイトルと言えば『フレンズ』はどうなってますか?

城戸 現時点では発売は「秋予定」になってますね。いつになるだろう。

S・Y 『フレンズ』は18歳以上推奨じゃないみたいですね。

城戸 移植に伴って、タイトルだけじゃなく内容まで変わっちゃうのか……。

S・Y そういえば、『ダビスタ』のリリースに伴って、スケルトン仕様のサターンを発売するみたいですね。

城戸 ドリームキャストがもうすぐ出るこの時期に? うーん、ヘビーなセガファンだと買う……のかなぁ。謎だ。

DC セガ期待の新ハードは晴天を呼べるか!?

S・Y 『バイオハザード』がドリームキャストで出るという話が、新聞でスッパ抜かれてましたね。公式コメントもなく、新作なのか移植なのかという話も判明してないんですけれど。

S・Y あと、10月のゲームショウで、かなりの数のタイトルが発表になるようですよ。ゲームショウの当日に初めて発表する、隠し玉もあるのかもしれませんね。

酒井 今のところ11月20日に同時発売すると発表されているのは、『SEVENTH CROSS』と『ペンペントライアイスロン』の2本だけですよね。

S・Y 2本とも、具体的な情報がまだ少ないですよね。年末発売予定となっている『ソニックAdventure』は映像が公開になってますけど。

城戸 『ソニック』はグラフィックはすごいきれいなんですけど、やはりプレイ感覚が気になりますね。実際にプレイしてみないことには、コメントしづらいですね。

業界よもやま話
ドリームキャストを予想する!

発売が目前に迫ったドリームキャスト。ここでは大胆にも、このハード自体が発売後1ヵ月間で、どれだけ売れるのかを松・竹・梅で予想してみた。酒井&S・Y予報官は「間違いなく松」と予想。逆に城戸予報官は、厳しく梅と予測した。ただし、9月9日の現時点では値段等も未定のまま。同発ソフトも含め、今後の情報が注目されるところだ。

N64 『ゼルダ』登場にてきわめて快晴!

S・Y いよいよ『ゼルダの伝説 時のオカリナ』がリリースされますね。発売日も11月14日に決まったようです。

酒井 このページでもしばしば話題にのぼりましたが、ようやく登場ですね。N64ユーザーもひと安心というところでしょう。

城戸 『ゼルダ』への期待が高いせいで、他のソフトがかすんでしまう気もしますが。

S・Y ハード自体の売れ行きを、引っ張ってくれるかどうかが気がかりです。

酒井 これ以降のビッグタイトルが、せめて発売日のメドだけでも立っていれば面白いんですけどね。

城戸 目立ったタイトルが『ゼルダ』だけでは、ハードの購入に踏ん切るのは、やはり辛いですかね……。

S・Y 今後発売予定のタイトルとなると『オウガバトル3』などは、どうなっているんでしょうか?

城戸 とりあえず今は「秋発売」という線から動いてませんね。サンプルロムも残念ながら、まだ出てないです。

S・Y こうした良作がコンスタントにリリースされてくれれば、ハードが伸びる余地はあると思うんですけど……。

GB GBならでは。趣向の変わったソフトに注目

S・Y ハドソンの『ロボットポンコツ』が面白そうです。ロボットを集めて成長させていくという『ポケモン』と『メダロット』を足したような感じなんですけど、なんと家電製品のリモコンをキャラクターの成長に使えるんですよ。

酒井 それってどういう仕組みなんですか?

S・Y 赤外線の受光装置があって、そこにリモコンでピッとやるとキャラが育つんですよ。で、リモコンの種類で成長の仕方も違うんです。

城戸 アイデアが斬新ですね。ハードが手軽なおかげで、メーカーも冒険的な企画を打ち出しやすいんでしょうか。

前月と同様、比較的平穏な11月。いよいよ登場するドリームキャストが、今後どんな影響を及ぼすのか、といったことにも注目したい。



今月も最新情報をバッチリ入手! これでこの冒険も楽勝だっ!!

今月の予報官



ゲームショウが楽しみ
編集者代表
酒井宏明
ユベントス戦での中田の2得点にとても感動した28才

現場の勘でお勧めはコレ
流通業界代表
S・Y
明響社TVパニック事業本部
実はミーハー

今月もマニア系ゲームを推す
ライター代表
城戸芳充
最近ゲームでストレスが溜まりがち。他のゲームで発散!?

8月号の予想結果発表!!

予報官	予想タイトル&予想本数	結果
酒井	ルパン三世 ピラミッドの賢者=松 Echo Night=梅	ハズレ 的中!
S・Y	SD ガンダム G GENERATION=松 名探偵コナン2=松	的中! ハズレ
城戸	AZITO 2=松 ガンバァール=松	次号で ハズレ

『G GENERATION』は1ヵ月間で50万本に迫る大ヒットとなり、的中。『ルパン三世』と『名探偵コナン2』はいずれも10万まで届かず、『ガンバァール』は10万本は越えたものの、松までは届かずハズレ。なお、7月号で予想した『私立ジャスティス学園』は20万以上の数字を残し、竹の予想はハズレ。『AZITO 2』は発売日の都合上、結果は次号で。

今月の予想はコレ!!

予報官	タイトル	予想
酒井	ゼルダの伝説 時のオカリナ ユーラシアエクスプレス殺人事件	松 竹
S・Y	ポポローグ リベログランデ	松 竹
城戸	EXDUS Guilty ZEUS カルネージハート セカンド	竹 梅

大ヒットが予想されるのは、やはり『ゼルダの伝説』。どこまで数字が伸びるのかがポイントとなる。『ユーラシアエクスプレス殺人事件』は、出演しているアイドルの人気がソフトの売り上げに、どう影響するのかも気になるところ。また『ポポローグ』はアニメ番組との相乗効果を予測して、『EXDUS Guilty』は、制作者の人気を考慮しての予想となっている。

ゲーム天気予報のルール

本誌編集、ライター、流通業界代表の3人が予報官として、翌月発売のソフトの中から「どのソフトが、どれだけ売れるか」を予想していきます。1カ月の初回販売本数を松(20万本以上)、竹(10～20万本)、梅(10万本以下)の3段階に分類。各予報官はそれぞれ2本のソフトをあげ、どのランクの本数になるかを予想します。結果発表は3カ月後。読者の皆さんはゲーム購入の参考に、バイヤーの方は仕入れの参考にしていただければ幸いです。なお、販売本数はオリコンの協力によるもの。

読者全員にオススメ「買いのソフト」

『ポポローグ』は万人にオススメの安心感あるタイトル。『アナザーマインド』『ユーラシアエクスプレス殺人事件』の2作は、その方向性の違いでチョイスしよう。シナリオ重視の大作としては『EXODUS Guilty』にも注目。N64ユーザーは『ゼルダの伝説』をすみやかにゲットすべし。

バイヤー各位にオススメ「売りのソフト」

『ユーラシアエクスプレス殺人事件』は話題性の高さで、実写系ゲームのジンクスを覆すタイトルとなりそうな予感。安定株は『ポポローグ』で、ミリオンも狙えそうな雰囲気だ。もちろん『ゼルダの伝説』も確実な売れ筋。その他にも中堅ソフトが多く、見切りどころが難しい月だ。

特別企画

注目度全開!! 東京ゲームショウ'98秋 テーマは『ゲームパワー、見せてあげる』

ゲームファンは狂喜乱舞、そうでない人も吃驚仰天の一大ゲームイベント『東京ゲームショウ』。98年度の秋の内容がほぼ決まった。注目作が多数展示される今回、かなり熱いショウになること間違いなしだ!

ドリームキャストも初お披露目、出展社数91社。タイトル数は308種。

ゲームにたずさわるすべての人が注目の『東京ゲームショウ』の季節がやってきた。春のショウではのべ14万人を動員するなど毎回話題を振りまいている。

98年秋のイベントは10月10日、11日の両日に開催。出展者数は91社にのぼり、出展タイトル数も308タイトル以上と過去最高。注目はなんといってもセガの最新ハード「ドリームキャスト」。展示発表されるドリームキャストにくわえ、現在発表されているドリームキャストソフトも11タイトルが展示予定(9月11日現在)だ。ちなみにプレイステーションは174タイトルと圧倒的な数。ゲームボーイも43タイトルとこちらも元気だ。

年末の話題作が一同に会するゲームショウ。停滞したゲーム業界のカンフル剤として、熱いショウになりそうだ。



↑春のゲームショウの様子。かなりの混雑が予想される。ゲーム好きを自認するキミは覚悟して行け! お祭りはやっぱりこうでなくちゃツマラナイ?

[東京ゲームショウ'98秋]詳細

- 日時/10月9日(金)~11日(日)
  10:00~17:00(9日(金)は特別招待日)
- 会場/幕張メッセ 展示ホール1~8
- 入場料●前売一般1,000円(当日1,200円)小学生以下 無料
- 問合せ/東京ゲームショウイベント事務局 TEL 03-3591-1421

じゅげむ心得
ゲームショウの買い歩き方を伝授!!

一、目標を持って行動せよ!

会場内は想像を絶する混雑で、すべてを見て回るのは至難のワザ。無駄にダラダラと回るよりも、あらかじめ絞っておいたお目当てのメーカーやゲームに時間を割いた方が、充実した1日になるはず。

一、イベントには参加せよ!

1日中あちこちで、ゲーム大会やクリエーターの会見などが開かれている。それらに参加すれば楽しいだけでなく、思わぬ情報を仕入れられることがあるのだ。常にタイムスケジュールをチェックしよう。

一、体験版を入手せよ!

ポスターやステッカー、パンフレットなどさまざまなグッズが配布されているが、中でも体験版ソフトは必ずゲットしたい。ほとんどの場合数に限りがあるので、午前中は体験版獲得に徹するのもいいかも。

スピリチュアル ソウル/Win95&98
●スクウェア
ファイナルファンタジーVIII/PS
チョコボの不思議なダンジョン2/PS
チョコボレーシング~幻界へのロード~/PS
エアガイツ/PS
アナザーマインド/PS
●セガ・エンタープライゼス
ソニック アドベンチャー/DC
ゴジラ ジェネレーションズ/DC
ペンペン トライアイスロン/DC
Dの食卓2/DC
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
クラッシュ・バンディクー 3/PS
パズルゲーム(仮)/PS
●タカラ
勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS/PS
新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA/PS
さくま式人生ゲーム/PS
チョロQ64/64
DX億万長者ゲームII/PS
●データイースト
マジカルドロップIII とれたて増刊号!/SS
●ティーアンドイーソフト
Sonata/PS
Blaze&Blade Busters/PS
●テクノソフト
サタコレ サンダーフォースV/SS
風の丘公園にて/PS
●徳間書店インターメディア・カンパニー
初恋物語/SS
続 初恋物語 ~修学旅行~/SS
●東京テクニカルカレッジ
学生制作PSゲーム/PS 他
●トミー
ロードス島戦記 -英雄騎士伝- GB/GB
蒸気機関車シミュレーション SLで行こう!/PS
キョロちゃんのプリクラ大作戦/PS
電車だいすき~プラレールがいっぱい~/PS
トミカ(仮)/PS
ヒットパック/PS
●トンキンハウス
ジャガーノート~戦慄の扉/PS
Lの季節/PS
ちびキャラゲーム銀河英雄伝説~GO!GO!カジノ~/PS
●ナムコ
R4-RIDGE RACER TYPE4-/PS
テイルズ オブ ファンタジア/PS
リベログランデ/PS
スマッシュコート2/PS
STAR IXION/PS
●新潟コンピュータ専門学校
Mag(仮)/Dos
未踏峰への挑戦/Win95&98
MidNights/PS 他
●日本テレネット
Cybernetic EMPIRE/PS
●日本電子専門学校
風になりたい/Win95
ランスロットの冒険/Win95 他
●バップ
新世紀GPXサイバーフォーミュラ/PS
●バンダイ
仮面ライダー/PS
ミリオンクラシック/PS
オウバードフォース アフター/PS
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア/PS
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書/SS
ファミレスへようこそ(BEC)/PS
●バンプレスト
スーパーヒーロー作戦/PS
全スーパーロボット大戦 電視大百科/PS
スーパーロボット大戦F/PS
スーパーロボット大戦F 完結編/PS
スレイヤーズわんだほ~/PS
電子の精霊ちびっと/Win95&98
ボールディランド/PS,SS,Win,Mac
AZITO2/PS
●ビーピーエス
TNT(ザ・ネクスト・テトリス)/PS
スターウォーズ マスターズ オブ テラス カシ/PS
ザ ブラック オニキス GB/GB
フィッシャーズ ロード/PS
ヘラクレスの大冒険/PS
●ビクター インタラクティブ ソフトウエア
闇末ちゃんの大江戸すごろく/PS
猫なカ・ン・ケ・イ/PS
海のOH!YAH!/PS
ぬし釣り64/N64
牧場物語2/N64
●ヒューマン
御神楽少女探偵団/PS
猫侍/PS
ファーストKiss☆物語/PS
●メダロット社
メダロット カブトバージョン/クワガタバージョン/GB
●メディアワークス
星の丘学園物語 学園祭/PS
悠久幻想曲 Ensemble/PS/SS
悠久幻想曲 Ensemble2/PS/SS
DEVICEREIGN/SS
●ユービーアイソフト
モナコ グランプリ レーシング シミュレーション/DC
バック バンブル/N64
トニック トラブル/N64

(敬称略、50音順、9月8日現在)



check it out!!

これだけは絶対チェックしよう!!

1 ドリームキャスト軍団、大発表!?

発売を11月20日に控えたドリームキャスト。セガを筆頭に各メーカーの注目タイトルが発表されるとの噂あり。現在判明しているのは11タイトル(詳しくは25ページ参照)だが、ゲームショウを皮切りに参入タイトルの発表を行うところもあるようだ。



⬆注目のドリームキャスト。『バーチャファイター3tb』の移植も決定した。何か発表があるやも?

2 TOKYOゲーム賞発表。君も未来のクリエイター?

アマチュアゲームクリエイターが制作したオリジナル作品を紹介し、優秀な作品を表彰する「TOKYOゲーム賞~がんばれ!未来のクリエイター~」を開催。応募作品の中からノミネート作品(10タイトル程度)を選考し、大賞を決定する。



⬆こちらは第2回CESA大賞のプロ作品『FFVII』。アマチュアの公募作品でも賞を設けることに

3 物販コーナー拡大で物欲は増大!!

展示ホール7では物販コーナーが拡充。ゲーム関連のキャラクターグッズが販売されるぞ。主な出展メーカーはカプコン、タイトー、ナムコ、コナミ、セガ、エス・エヌ・ケイ、エニックス、スクウェアなどなど。限定グッズが販売される可能性もあるのでチェック!



⬆夏にビッグサイトで開催されたキャラクターショウ。最近のゲームグッズは、本当によく売れる

気になるブース イベント情報 ピックアップ

■専用コントローラーで対決!ビートマニア大会

アスキーのビートマニア専用コントローラーで大会開催。(アスキー)

■『サウザンドアームズ』トークショー

広井王子、伊東岳彦、山口勝平、川上とも子、岡本麻弥、横山知佐によるトークショー。(アトラス)

■『ユーラシアンエクスプレス殺人事件』トークショー

榎本加奈子、新山千春、深田恭子、加藤あい、中島礼香、東山麻美によるトークショー。(エニックス)

■『ファイナルファンタジーVIII』、『チョコボの不思議なダンジョン2』が見れる! 遊べる!

話題の大作を試遊機で体験プレイ可能。物販コーナーでは限定グッズも販売するぞ。(スクウェア)

■サクラ、ソニック、せがた三四郎、湯川専務グッズを販売!

セガの物販コーナーでは人気のサクラ大戦やソニックのグッズを販売。しかもあの湯川専務(!)グッズも出るということで興味深々。(セガ・エンタープライゼス)

わかったかな?じゃ、さっそく行ってみよう!

主な出展メーカー一覧表

●アートディンク
ゼウス カルネージハートセカンド/PS
ルナティック ドーン/PS
ザ・ファミレス/PS

●アイマックス
カンヅメモンスターパフェ/GB
カンヅメモンスター2/GB
花と龍/PS

●アスキー
ダービースタリオン/SS
火星物語/PS
ウィザードリィ ~DIMGUIL~/PS
Jリーグ タクティクスサッカー/N64
トゥルー・ラブストーリー2/PS
バスランディング/PS
ガレリアンズ/PS
リングライズ/PS
インターナショナルラリーチャンピオンシップ/PS
エンドセクター/PS
偽典・女神転生/Win95&98

●アトラス
サウザンドアームズ/PS
峠MAX2/PS
アドバンレーシング/PS
超スノボキッズ/N64

●アミューズメントメディア総合学院
ピクシーマスター/Win95

●イマジニア株式会社
スノースピーダー/N64
デジタルフィギュア イイナ/PS
ファイティングカップ/N64
ズール(仮称)/N64
ゲームソフトをつくろう/PS
キラッと解決!64探偵団/N64
快刀乱麻 雅/PS
エクソダスギルティー/PS
シティ ツアー グランプリ/N64
キティ・ザ・クール!カブキでたのしくおどってね!!/PS
サンリオタイムネット過去編/GB
サンリオタイムネット未来編/GB
フェアリーキティの開運辞典 妖精の国の占い修行/GB
99年度版 英単語センター 1500 スペシャルエディション/GB
エルテイル/N64 他

●ウエップシステム
ライジング・ザン ~ザ・サムライガンマン~/PS
クールボーダーズ3/PS
タイトル未定/DC

●エクシング・エンタテイメント
マーメノイド/PS
ファイティングイリュージョン ~K-1グランプリ'98~/PS

●エニックス
ドラゴンクエストVII/PS
ユーラシアエクスプレス殺人事件/PS
ミスティックアーツ −まぼろし劇場−/PS
ECO(仮)/PS
ポップンタンクス/PS
いただきストリート ゴージャスキング/PS
ドラゴンクエストモンスターズ/GB
グレイトヒッツ/PS

●エポック社
ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10/GB
ドラえもん2 のび太と光の神殿/N64
ドラえもん のび太と復活の星〈復刻版〉/PS
ドラえもんカート/GB

●エム・ティー・オー
OPTION チューニングカーバトル2/PS
ESCOT/OZ クラブ
ホワイトダイアモンド/PS
釣道 ~渓流・湖編~/PS
大戦略マスターコンバット/PS
童夢の野望2/PS
ジャストア・リトル・ドール/PS

●NECインターチャネル
フレンズ ~青春の輝き~/SS
モンスターメーカー ~ホーリーダガー~/SS
フェイバリット・ディア/PS
メルクリウス・プリティ/DC
モンスターブリード/DC

●NTT出版
リトルラバーズ シーソーゲーム/PS

●カプコン
カプコン ジェネレーション ~第1集 撃墜王の時代~/PS/SS
カプコン ジェネレーション ~第2集 魔界と騎士~/PS/SS
カプコン ジェネレーション ~第3集 ここに歴史はじまる~/PS/SS
カプコン ジェネレーション ~第4集 孤高の英雄~/PS/SS
カプコン ジェネレーション ~第5集 格闘家たち~/PS/SS
マーヴル・スーパーヒーローズ vs. ストリートファイター/SS

●キングレコード
奏(騒)楽都市 OSAKA/PS
デュークニューケム/PS
ポケットジョッキー/GB

●元気
玉繭物語/PS

●コーエー
もんすたあ★レース/GB
封神演義/PS
デストレーガ/PS
ウィニングポスト3 プログラム'98/PS
もんすたあ★レース おかわり/GB
信長の野望 Internet/Win
三國志VI/PS
WIN BACK/N64
森高千里 サファリ東京/PS
ジルオール/PS
七つの秘館 戦慄の微笑/ハード未定

●講談社
つんつん組 ~すうじでぷにぷに~/PS
だんじょん商店会 ~伝説の剣はじめました~/PS
BOYS BE… 2nd Season/PS
つんつん組2 ~もじもじぱっくん~/PS
鬼眼城/PS
頭文字D/PS
サイコメトラー EIJI/PS

●コナミ
幻想水滸伝 II/PS
SILENT HILL/PS
ビートマニア/PS
悪魔城ドラキュラ黙示録/N64
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3/PS/SS

●コンパイル
ぽけっとぷよぷよSUN/GB

●彩京
ストライカーズ1945 II/PS・SS

●サンソフト
モンスターシード/PS
必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル/PS
上海 真的武勇/PS

●J・ウイング
ディノブリーダー 3/GB
あにまるぶりーだー3/GB
漢字BOY/GB
真髄・碁仙人/PS
麻雀クエスト/GB

●シスコンエンタテインメント
ヴジランテ8/PS
モトキッズ/PS
THE ビストロ/PS

●ジャレコ
DRAGON SEEDS ~最終進化形態~/PS
シーバス1・2・3/PS
OPTION チューニング カーバトル 2/PS
アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版/SS

●秀和システム
グラニュー島!大冒険/PS

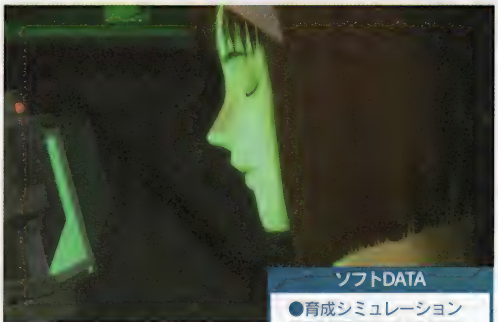
じゅげむBOOKS 赤丸チェック!!

あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたい『じゅげむBOOKS』シリーズ。秋はちょっと変わった企画本が3冊登場。興味のある方は是非どうぞ。

『DEBUT21』公式ガイドブック Diary of AI ～駆け抜けた1年～

●じゅげむ編集部：編●定価本体1200円（予定）

アイドル育成シミュレーション唯一の攻略本がもうすぐ発売。アイドル大賞を取るためマネージメントパート、i計画及びI-D21TP3に関する裏設定資料、そしてゲーム中では描かれなかった、アイの心の成長や人間性の芽生え葛藤などを日記として収録。ファン待望の1冊です。



10月14日発売

ソフトDATA
●育成シミュレーション
●PS●発売中●6800円
●NECインターチャネル

『LSD』LOVELY SWEET DREAM

●10月22日発売●定価本体1500円（予定）

ひとりの制作スタッフが5年間に渡って書き留めた夢日記をモチーフに、イラストレーター、グラフィックデザイナー、写真家など80組の作家が作品を制作。それぞれの解釈によって再構築された夢の世界へ。

ソフトDATA
●ドリーム・エミュレータ
●PS●10月22日発売
●4800円●アスミック・エースエンタテインメント

参加作家

タケヤマノリヤ／辻和子／Hexstatic／本秀康／白根ゆたんぽ／マー関口／Zac Sandler／groovisions／エレクトリック／マニアッカーズデザイン／田仲容子／坂本龍一／飯塚昇／佐藤理／水野健一郎／ナガオカケンメイ／サダヒロカズノリ／竹内オサム／上野アモーレ宏介／マディ上原／トレスアミーゴス／Delaware／本田佳世／藤本康生／モンキー王国／テリー・ジョンスン／都築潤／大喜多麒人／東泉一郎／菊池きみえ／宗誠二郎／山本タカト／高野寛／スージー甘金／ヒロ杉山／Andrew Boerger／中村幸子／後藤宏／萩谷海／松下計／TGB DESIGN／いしいしんじ／本宮かをる／a.z.b.／マッハ55号／千原航／榊和也／KEN ISHII／南新太郎／ソリマチアキラ／所幸則／太公良／常盤響／打越俊明（錦瓊）／深津真也／中ザワヒデキ／谷田一郎／GTO／ロボットメガストア／加藤賢宗／ソエジマケイタ／Andrew Sutton／鳥屋尾悟郎／児玉鉄兵／伊藤桂司／能登伸治／山田博之／Y Hayami／成田忍／Hirobumi Yano／GESCOM／飯田和敏／ドルバッキー・ヨウコ／Nendo Graphixxx／Pete Fowler／AGES 5&UP／Joerg Schaum／石津タカシ／Kazuko Otsuka／とみぞうちゃん

『ナムコアンソロジー1』パーフェクトガイド

●CB'S PROJECT：編著●定価本体1300円（税別）

1980年代のナムコを代表する『スターラスター』『レッスルボール』『バベルの塔』『三国志～覇王の大陸～』4作のアレンジバージョンを完全攻略するとともに、オリジナルバージョンの魅力も徹底検証。プレイヤーのノスタルジアを喚起させ、昔の熱いゲーム状況を伝えるエッセイも収録。



10月中旬発売予定

ソフトDATA
●バラエティ●PS●発売中
●5800円●ナムコ

じゅげむBOOKS 友の会

8月下旬に5冊（じゅげむ臨時増刊号『メタルギアソリッド』プロローグ含む）もの書籍を発売しました。反響も沢山返ってきております。読者の声が、次の本への力となります。今後ともヨロシクね。

まずは3Dトラップバトル『影牢 最終罠全書』への声です。

表紙が気合い入ってるからこの本を選んだんだけど、正解でした。スタッフが本当にこのゲームを楽しんで、心をこめてこの本作ってんだなぁってのが伝わってきて、とても好感がもてました。

（茨城県つくば市・22・大学生）

表紙の裏に、トラップ開発チャートがのっているのはよかったです。

（長野県南佐久郡・17・建設業）

まず、カバーデザインは最高！こういうどこか抜けてるような絵は好き。内容は、トラップコンボの例を、カラーで、写真で、もっとわかりやすく細かく、もっと多くのせてほしかった。

（東京都多摩市・15・中学生）

コンボをもっとのせてほしかった。読み物は満足!!

（横浜市青葉区・14・学生）

トラップに対しての侵入者耐性行動表があるため比較的簡単にゲームがクリアできた。

（群馬県桐生市・27・会社員）

侵入者やトラップのしくみについて、とことん追及していて、この本があれば極められそうだと思いました。でも、内容を半分も理解していないので時間がかかりそうです。

（愛知県名古屋市・24・会社員）

何が嬉しかったたというと、もーCMの男の人（1度しか見てない上にほんの数秒）が最後の『ボコッ』って痛そうなシーンが載っていたことですね。

（兵庫県伊丹市・24・フリーター）

晴一郎くんも事務所の人も、いい人達でした。続いて、もの凄いチェーンCMでミリオンを狙う『サイ全解答集』へのお便り。

カード形式はよかったけどもう少し開きやすく、読みやすくしてほしかった。でもかなり役立った。

（岡山県倉敷市・15・高校生）

パズルでずっとつまづいている問題があったので、全解答がでてくれて本当に助かってます。

（千葉市若葉区・25・主婦）

行き詰まっていた問題（パズル）が解けたのがとてもよかった。様々な解法が載っていたのでとても役に立った。ただ小学生の息子が解法を見ても、今1つわかりにくいものもあった。もう少し途中の図解などをつけ加えておいてくれた方が親切だなと感じた。

（大阪府吹田市・37・会社員）

基本的にパズルモードは全問自力で解くつもりではいるんですが…。虎の巻式に使わせていただきます。

（神奈川県足柄下郡・29・アルバイト）

カード形式なのが新しくて良いと思います。バラけても安心のリングもあるし。

（群馬県渋川市・23・会社員）

途中つまってしまったが、この本のおかげで先に進むことができてよかったです。次は1000問にチャレンジします。どうもありがとうございました。

（愛知県岩倉市・9・小学生）

1100問あるんだから、1100問のせてくれ。

（静岡県沼津市・14・中学生）

…スマン。でも100問クリア出来たなら、その応用でその先もいけるハズ、頑張ってネ。そして賛否両論『鉄拳3バカ一代』への声。

こんなに笑えた攻略本は、かつて見たことがなかったです。特にレイ・ウーロンとフォレスト。ガンジャックもかわいかったですし…ブ

じゅげむBOOKS最新ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『鉄拳2』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1165円(税別)
『The Tower　BONUS edition』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1068円(税別)
『ダービージョッキーR』公式ガイドブック
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～』公式ガイドブック
『フェダーイン』最速獲得への道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体900円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『I.Q－インテリジェントキューブ－』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体750円(税別)
公式『ランナバウト』ガイドブック　～爆走激突読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1000円(税別)
『怪物☆パラダイス』公式　ダイスマスターへの道
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1200円(税別)
『スペクトラルフォース』公式ガイドブック
●じゅげむ編集部 編／delic著●定価:本体1000円(税別)
『ムーンライトシンドローム』トゥルース　ファイル
●月光症候群患者之会:編著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部 編●定価:本体950円(税別)
『ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ!～』敏腕オーナー養成マニュアル
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体900円(税別)
『OPTION　～チューニングカーバトル～』公式ガイド　OVER TAKE ADVICE BOOK
●じゅげむ編集部 編／フェイク 著●定価:本体1200円(税別)
『ブループレイカー　～笑顔の約束～』恋愛白書
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1400円(税別)
『探偵 神宮寺三郎～夢の終わりに～』全記録　Jinguuji Saburo Chronicle '87-'98
●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著　●定価本体1200円(税別)
『モンスターファーム』マニア　～モンスター全215種類を集める本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT編著●定価:本体1500円(税別)
『モンスターファーム』マニア　SUB　～熱闘! モンスター甲子園読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価本体550円(税別)

サターン＆プレイステーション両対応

『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT編著●定価:本体1100円(税別)
『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP 著●定価:本体950円(税別)

サターン

『クォヴァディス2　惑星強襲オヴァン・レイ』公式ガイドブック
●ワンナップ編著●定価:本体1100円(税別)
『VIRUS』HYPER COMPLETE(ウイルス　ハイパーコンプリート)
●じゅげむ編集部 編／murmur's GROUP著●定価:本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』
アイテム図鑑完成ガイド【スペシャルサービス版】
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1100円(税別)
『DJwars』OFFICIAL GUIDE　－DJ養成マニュアルー
●DJwars☆MASTERS:編著●定価:本体1000円(税別)
『街』スペシャルガイド　～サウンドノベルシナリオ入門～
●塩田信之＆CB'S PROJECT：編著●定価本体1200円（税別）

書籍その他

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT編著●定価:本体780円(税別)
『NOëL　～La neige～』フォトアルバム　柚実　千紗都　涼
●じゅげむ編集部 編●定価:本体1200円(税別)
『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ　ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～
●じゅげむ編集部:編／スクウェア:監修　●定価本体1300円(税別)

※品切れの場合は書店にてご注文下さい。

▼最新刊　好評発売中▼

『鉄拳3』バカ一代

●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価本体1200円(税別)

『鉄拳』シリーズにハマッたアナタのための1冊。作品単体では把握しにくい物語や、キャラクターへの愛を深める特集、ゲームでフィーチャーされている格闘技知識など企画満載。総ページ数なんと272。読みごたえ抜群です。

ソフトDATA
●3D対戦格闘アクション●PS●発売中●5800円●ナムコ



『XI[sai]』全解答集

●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著●定価本体1300円(税別)

パズルモード全100問の解法が遂に登場。表が出題、裏が解答、1問1枚のカード形式で丁寧に解説。また、SCE開発スタッフ流派別攻略法掲載のリファレンスBOOKも同梱。目からウロコが落ちるこの本を是非どうぞ。

ソフトDATA
●アクションパズル●PS●発売中●4800円●SCEI



『影牢～刻命館 真章～』最終罠全書

●じゅげむ編集部:編／delic:著●定価本体1200円(税別)

ゲームシステム徹底解説、設置トラップ＆既設トラップ全図鑑、侵入者データ一覧…他攻略情報は完璧。隠しトラップ公開、開発者インタビュー、TVCM紹介、ウラ技全公開などなど、3Dトラップバトル攻略本とどめの1冊です。

ソフトDATA
●3Dトラップバトル●PS●発売中●5800円●テクモ



YAKATA－Nightmare Project－

●綾辻行人:監修●じゅげむ＆ダ・ヴィンチ共同編集●定価本体1500円(税別)

本格ミステリーRPGの完全本。このゲームの原作者である、ミステリー作家綾辻行人氏の完全監修を受け、本の雑誌『ダ・ヴィンチ』編集部と共同製作。単なる攻略本ではなく、ゲームとミステリーファン、どちらもが満足できる1冊。

ソフトDATA
●ロールプレイング●PS●発売中●6800円●アスク



ライアンも強烈で…。CGも盛り沢山で、とにかく楽しめました。
(北海道千歳市・25・アルバイト)

エピソードが読んでいておもしろかった。消息不明者リストで疑問が解消された。他誌にないイラストなどがGood!!　販促小物の記事もおもしろい。
(広島県広島市・39・主婦)

攻略よりも『1』からのストーリーを追ったものが面白く、キャラクターがより魅力的になった。
(兵庫県神戸市・26・会社員)

オイラは技以外のおバカな話の本だと思って買ったんだけど面白かった。鉄拳への愛があった。
(東京都北区・26・学生)

「バカ一代」いいですねぇ。自ら名乗るに恥じぬバカぶりです。マジな攻略本が多い(って当たり前だけど)鉄拳において、こういう取り組み方をしてくれる編集部が居てくれたとは…私は今、モーレツに感動しています(涙)。
(福岡県福岡市・23・会社員)

ツボにはまった方もたくさんいらっしゃいますが、バリバリの格闘本と思って買われた方はちょっと違う感想をもたれたようで…。最後は9月13日のサイン会は大盛況。来てくれた方どうもありがとう『YAKATA』へのお便りです。

攻略本らしくない装丁が気に入りました。他のフツーの小説と一緒に棚に並べてもおかしくない!これはポイント高いです。ちょっと価格が高いのが難点ですが。
(長野県諏訪市・26・会社員)

『YAKATA』の為にプレステを買った初心者なので、一応出てる攻略本は買っていますが、この本はあちこちにいろんな読み物があって、綾辻ミステリーファンの私には嬉しい一冊です。京極先生の装丁もステキだし、この本は『YAKATA』を終えても保存版になること間違いなしですっ。
(長崎県西彼杵郡・30・会社員)

自分が知りたいことおが出ていたので、ちょっと高いなーと思いつつ、買いました。ゲームの裏話がたくさんあって内容は文句ありません。
(千葉県千葉市・37・主婦)

この本も新たなる挑戦でした。それではまた来月。

賛否両論連載 ワンペでポケカメ

ポケットカメラ 電撃作戦

いざ！京都チン入！



DANGER 危険 99.99

コアランダー（のつもりの新幹線）、西へ！

©構成・文／メカマン ©1998 Nintendo

ゲームは1日1時間、俺だってソノ気になれば洗濯ぐらい出来る！ だから帰って来てくれ!! 広いお部屋に独りぼっちのファイターだ！ さて、いよいよ僕らノ電撃作戦も決戦の時が来タ！ ポケカメ開発者、任天堂の田中課長にコレまでのボクの活躍を見せて公式キャラクターにしてもらうぜ！

今月のテーマ

玉砕覚悟！任天堂本社に突撃ダ！ ポケカメの父・田中課長に公式キャラにしてもらおウ！地獄変



受付嬢を DANGER 69.69%



受付のお姉さん（京美人）にファイターは胸キュンキュン☆「お嬢さん、撮らせてもらうぜ！」

イザ、任天堂 DANGER 66.60%



見えた、任天堂ダ！ 人目を忍んで駅からホフク前進で来たカラ、異様に時間がかかったんだよね〜

京都に着いたゾ！ DANGER 60.12%



来ちゃったヨ、本当に。興奮のあまり眉毛もいつもより太く、黒くそして長く生えてきたゾ！

俺と師匠① 「東京みやげ」 原作・GBファイター



「師匠、土産の『東京バナナ』でス！」「なんだと！食べちゃうぞ」



「コラ、おとなしくしろ!!」乱暴に破き出すマスター。



「これはクリリンの分！」ビリッ



「これはヤムチャの分！」ビリリッ



「そしてこれはオラの怒りだァ!!」ビリビリッ!!



ガヴァッ!! 「開いた！いただきま〜す」



マスターの判定は!? 「…う、うま〜い！98点!!」

※恒例のオマケ！切り抜いてノートのスミに貼ればパラパラマンガになるゾ！ボクの表情にも注目ダ！ちなみに今回はポケカメ写真じゃないから意味不明なんだよネ！（民明書房刊『パラパラマンガはテクノだった！』より抜粋）





マスターファイター（田中課長）とついに出会ったGBファイター（本名）！ 師弟の？漢と漢の熱い握手が交わされたノダ！



任天堂株式会社製造本部 開発第一部 課長代理
田中 宏和氏 Hirokazu Tanaka
偉大なるポケカメ生みの親。'57年生まれの40歳。元々は音のエンジニアとして入社。様々な任天堂製ゲームの音楽も手掛けてきた。

遅いぞファイター！

DANGER 71.22%



「師匠！これが我々の戦果でス！」初登場した特集+連載5回分の「じゅげむ」を差し出すファイター。

「このページ、私は好きだな」

マスターは本誌を見ながら語ル…▼「実は毎回見てたんだよ、ファイター。GBを『外で遊ぶ』のって、今どこの本もやってないじゃない。屋内でシコシコゲームしてる写真ばっかりで」▼う〜ん、ナルホド！ファイター、思わずジュンジュン☆それに構わずマスターは続けタ▼「僕自身、そんなにゲームゲームした人じゃないから、機能云々よりこういう遊び方を提示して欲しかったんだよね。プールに持って行ったり、ライブに行ったり…いいと思うよ」▼なりゆほど、ではマスターは愛する子、ポケカメをドー思っとるのでしゅか？▼「う〜ん『学研のふろく』みたいなもんじゃない。最初はスゴク熱中して色んなトコで遊ぶけど、しばらくすると飽きちゃうの。ポケカメも熱が冷めないうちにいろいろ遊んでほしいね」▼と、子供みたいな笑顔を見せるマスター。一生ついてイきマス！たとえアナタが嫌だと言っても!!



DANGER 73.10%

我らが『ポケ電』を読み出すマスター。果たして判定は…となりを見れ！ファイターだ!!

田中師匠のお気に入り3

第5回 死闘！ VS中村名人編（10月号）
第4回 女体！ ワイルドブルー編（9月号）
第3回 ロボ！ クラフトワーク編（8月号）



「『携帯ゲーム機』だからね、もっとアウトドアで楽しんで欲しいよね。こういう緑の中とか」

「これ、いいよ。ここまで遊んでくれたら、作った僕らも本望だよね。でも、防水はしっかりな！」

「撮れる撮れないは別として、持っていく事はいいよね。ちなみに私はクイーンが好きだな」

ダンスもしたゾ！ファイターだ!!

スタッフロールでダンスィン・オールナイトの張本人、開発の西村さんにもご対面！せっかくだからセッションだ！GBファイト・レディ！GO!!



マスター曰く、西村さんは「身近で、情けなさそうだから」という理由？で抜擢、出演しているらしいゾ！



「1、2、イッチニー」かけ声が響く。「お前、やるな」「お前こそ」「ハハ…」（注：全てファイターのうわ言）

俺と師匠② 「今ダ！お願い」 原作・GBファイター



「師匠、お話が…」「ん？」「私をポケカメ公式キャラに…」「偉くなったもんですなあ、ファイターさん」

DANGER 89.30%





「こんボケ！立てバカ弟子がぁ!! 俺が生きるって事を教えてやる!!」「ヒイイイイ、おがあちゃ〜ん!!」

GAME OVER
GBファイター 暁に死す！

田中師匠のE話

じゅげむのページをめくるマスターの手が止まった、「これは！」10月号86ページ、『物欲ブギ』で紹介された「MARIO'S Cement Factory」、この卓上型ゲーム&ウオッチの製作を手がけたのは他でもないマスターだっタ！なんでもゲーム&ウオッチ後期のモノ（マルチスクリーンやカラー版等）はほとんどがマスターの手によるものらしいノダ。



ちなみに現在、プレミア価格24800円（秋葉原メディアランド）、それを見たマスターは一言、「とっときゃ良かった！」さすが！イカすぜ!!

お知らせ 「パパ様ぁー、巨神兵（ファイター）がー」「終わりじゃ、風の谷（ポケ電）は終わりじゃ」と、いうワケで死んでしまったGBファイター。連載続行不可能のため『ポケ電』は今回で終了です。半年間のご声援&ブーイングありがとうございました。（メカマンより）

村人、漢オットーの くいしんぼう!犯罪

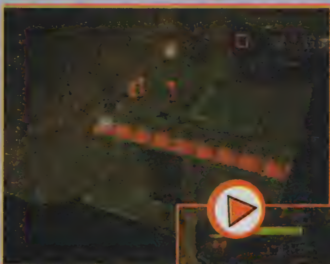
今回は19話に登場する奴隷商人ゴルドー氏を迎え、10ヒットオーバーを超えるフルコース料理を体験する!

●テクモ●3Dトラップバトル●98年7月23日●5800円





今回は幻のフルコース料理に挑戦!





➡オットー氏では今回の料理に耐えられないということで、特別に氏の友人の奴隷商人ゴルドー氏に食材を体験してもらいました



➡⬆このように、調理されている最中に器具を切り替えて行きます。城の器具を間にはさむのもいいでしょう。ヒット数は最大10なのでどれだけ効率よくダメージを与えるかがこの料理のカギになります。また、同じ器具をほとんど使わないので、アークを最大限に稼げるのが利点です。

難易度も爽快感も最高の超料理!!

漢オットー爆裂フルコース

レシピ

●スローガス、●カビン、●アタックウォール、●バズソー、●スプリングフロア、●ベアトラップなど、チャージが短い器具全般

チャージの短い器具なら、食材が調理されている間に使用後の器具を取り払い、次の準備が間に合います。そこでこの特徴を生かし、ゴルドー氏を使って豪華フルコース料理を作ってみましょう(左の写真群参照)。
——最後にゴルドー氏の一言。「ま、本気痛いっス」。なんか平気そうですね。



食欲の秋に向けてレパートリーを増やす "裏技"レシピ集

NO.1 お金持ちスタート!

ネームエントリー時に「ユリアス」か「アスタルテ」と入力すると、2800Ark持った状態で始められます。





➡⬆両方とも前作「刻命館」のキャラの名前。勘のいい方なら一発で分かったのでは!?

NO.2 音楽モード&刻人ミレニア

「PRESS START」の画面でR1を4回、R2を6回押すと、最初の選択画面で音楽モードを選べるようになります。また刻人ミレニアは、エンディング1のクリアデータをロードし、トラップなどを選ぶ画面でL・Rすべてのボタンを押しながら開始すればOK。



⬅成功するとミレニアの悲鳴が聞こえるので、それを目安にしましょう。



➡両方とも電源を切るまで有効な裏技です。

NO.3 隠し調理器具も!

このゲームには通常に開発できる器具の他にも、隠れた調理器具が存在するようです。どうやらゲームをクリアすれば少しずつ使えるらしいのですが……。



⬆クリアデータをロードしてみましょう。器具の開発画面に見慣れないモノが……。

ホームページを覗いてみよう!

影牢ユーザーたちの情報交換の場や、新作ゲームの情報など、ページの内容は盛りだくさんだ。新たな発見があるかも。



⬆ホームページのアドレスは下記の通り。ページ内の規約を守って、楽しく利用しよう。
http://www.tecmo.co.jp/

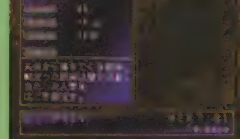
初心者のための 殺戮用語集

『ちゃんと扉をあけろよ』
扉も開けずに室内に侵入し、気がつけば攻撃されているという、イヤな忍者に対して言うセリフ。例「こいつのせいで、また目が~。——」

『ひらひらダンス』
ギュスターブなど逃げる系の人が、追い詰められると踊るダンス。実生活でも使ってみる!?

使って便利! 世界の調理器具

今回は発展性が非常に高い「アイアンボール」を作ります。スパイクロックとタライを用意すればすぐにでも作れます。序盤の調理の要に最適。



➡マグネットに引き寄せることができるので、くふう次第でいろいろな料理に。

制作●レッカ社&じゅげむ編集部
文●志田英邦
題字●飯野賢治

WARP公認

D2タイムズ

今月の開発度

1.9×10^{21} kg(？)

ディレクター飯野賢治●今月の一言

「数年ぶりに、ツラくて泣きました。」

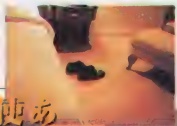
飯野賢治がホテルでカンヅメ!? 謎に包まれたカンヅメルームを大公開

『D2』の開発もいよいよ佳境に入ってきた昨今、取材班は飯野さんがホテルでカンヅメになって『D2』の企画を練っているらしいとの情報をキャッチ!! そこで9月某日の深夜、取材班は飯野さんを応援しようとホテルにおじゃましました。



➡深夜、都内某所のホテルの14F。取材班は、ここに飯野さんがカンヅメになっているという情報を入手した。

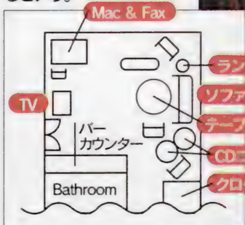




➡なんとホテルの室内では、飯野さんは裸足。「寝るときはソファで寝ています。だからあまりベッドルームは使っていないんですよ」

飯野賢治がカンヅメになっているホテル見取り図

部屋はおよそ12畳ほどの広さ。バーカウンターや複数のソファ、テーブルがあり、なかなかゴージャス。テレビにはいつも「The Earth」という宇宙から地球を撮ったビデオを流しているという。





➡ホテルの扉を開けると、そこにはヒゲがちょっと伸びてワイルドになった(!?)飯野さんが……。ギターを抱えてソファに座っている彼は考え事をしている様子。やはりここで彼は『D2』の企画を練っていたのか! さっそくお部屋を探訪してみましょう。

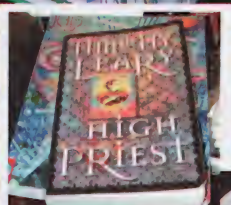
⬅Pink FloydやThe Beatles、映画のサントラなど、サイドテーブルにはCDが山積み。『D2』ではプログレッシブなオーケストラサウンドを録音するので、よく聴いています」





飯野賢治が語る「カンヅメの理由」

ホテルでカンヅメになって、もう3週間目になります。3日間ずっと起きていて、2日間寝るという繰り返し。これまでの人生において初めてなほど、たくさん本を読んでいます。『D2』を発表してから多くの取材を受けて、それでいろいろと企画の内容を喋ってきました。でも、企画というものはこっそりと考えるものです。だから、ホテルにこもって、企画を考えたくなったんです。今月のじゅげむで発表したことも、ここで考えたことの1つです。来月も期待していてね。



⬆ティモシー・リアリ先生(サイバーカルチャーのグル)の本を発見。「サイン入りです。伊藤穰一氏(デジタルガレージ代表取締役)にもらったんだ」

⬇ホテルの室内は花のいい香りが立ち込めている。「いいでしょポプリ。いつも部屋にポプリを入れてもらっているんです」





⬆部屋の片隅にはマッキントッシュとファックスが鎮座。「でも、資料はいつもワープの女の子に1日1回まとめて持ってきてもらっています」

飯野賢治さんとワープに応援のお便りを書こう!

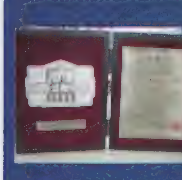


「D2タイムズ」では『D2』に関する質問、応援のお便りを募集中。お便りを送ってくれた方の中から毎月抽選で、ワープ特製カレー「Cの食卓」をプレゼントいたします。じゃんじゃんお便り待ってます。

宛先 〒150-0002　東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F　株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部「D2タイムズ編集局」行

今月の編集局は見た

『リアルサウンド〜風のリグレット』がジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'98を受賞



97年の7月18日に発売された画面のないアドベンチャーゲーム、『リアルサウンド〜風のリグレット』が、「ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'98」において、サウンド賞を受賞しました。このソフト、録音は豪華にも3D音源を使用している上、音楽はムーンライダースの鈴木慶一氏が作曲。効果音も、ファーストスマイルの大川正義氏を中心としたチームが全力投球したというもの。音にこだわりのある飯野さんならではの力作なのです。リアルサウンドは続編の制作も予定されています。音楽好きの方やまだプレイしていない方も、これを機にプレイしてみるのはいかがでしょうか。

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

8744

差出有効期間
平成11年10月
29日まで
切手をはらずに
お出しください

150-8790

003

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー

じゅげむ編集部
「11月号スクール特集
資料案内」係行

150 8790 003

■ご希望の商品1つに○を付けて下さい
ー抽選で3名の方にプレゼントー

□セガ サターン 1名
□ソニー プレイステーション 1名
□NINTENDO 64 1名

●氏名(フリガナ) ●性別 ●生年月日 □昭和 □平成 年 月 日生( )歳

●住所 〒 都道府県

●電話番号 ( ) - ●Fax. ( ) -

●職業・学校 ※ □ 1.小学校 2.中学校 3.高校生 4.大学生 5.浪人生 6.短大生 7.専門学校生 8.会社員 9.フリーター 10.自営業 11.主婦 13.その他

ご協力ありがとうございました

料金受取人払

新宿北局承認

930

差出有効期間
平成11年8月
28日まで

切手をはらずに
お出しください。

郵便はがき

169-8790

158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(−)

●住所(フリガナ) 都道府県

●電話番号 ( ) −

●氏名(フリガナ) ●生年月日 S 年 月 日
●性別 □男 □女

●出身校 立 学校 科 年 年卒業

●職業 ●年令 才

パンフレット無料請求ハガキ

'98じゅげむ11月号

料金受取人払

代々木局承認

1513

差出有効期間
平成12年8月
3日まで

切手をはらずに
お出しください。

郵便はがき

151-8790

東京都渋谷区代々木3-57-6
東京ゲームデザイナー学院
(東京校・横浜校・大宮校)
大阪ゲームデザイナー学院
名古屋ゲームデザイナー学院
入学案内係 行

じゅげむ11月号

ふりがな		男・女 (歳)
氏 名		
住 所	〒 ☎ −	
職 業	1. 中3 2. 高1 3. 高2 4. 高3 5. 高校中退 6. 予備校 7. フリーター 8. 短大 9. 大学 10. 大学・短大中退 11. 専門・各種学校 12. 社会人 13. その他	
学校名	(卒業・__年在学中)	
どちらの学校の資料を希望しますか？(○印)	1. 東京ゲームデザイナー学院 (東京校) 2. 東京ゲームデザイナー学院 (横浜校) 3. 東京ゲームデザイナー学院 (大宮校) 4. 大阪ゲームデザイナー学院 5. 名古屋ゲームデザイナー学院	

'98じゅげむ11月号

スクール特集 資料請求ハガキ

■資料請求または入学を希望する学校に○を付けてください いくつでも可

- □アイマックスアカデミー
- □デジタルエンタテインメントアカデミー
- □東京ゲームデザイナー学院
- □総合学園ヒューマン・アカデミー
- □日本ゲームソフト学院
- □代々木アニメーション学院

■以下のアンケートにお答えください

Q1 スクールを選ぶ際、あなたが重視するポイントを3つまで選んでください
1.講師 2.設備(環境) 3.料金 4.学科 5.就職率 6.規模 7.ポリシー 8.カリキュラム 9.知名度 10.場所 11.その他（ ）

Q2 あなたが希望する職種を1つだけ選んでください
1.プロデューサー 2.ゲームデザイナー 3.プランナー 4.グラフィックデザイナー 5.プログラマー 6.サウンドプロデューサー 7.シナリオライター 8.編集者・ゲームライター 9.その他開発職 10.開発以外の仕事

Q3 よく読む雑誌名をご記入ください

Q4 ゲームスクールに関する質問がありましたらご記入ください

98じゅげむ11月号

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1. 下記より、興味のある講座をお選びください。
(一番興味のある講座に1 次に興味のある講座に2とご記入下さい)

全日制
- □ゲームクリエイター専攻
- □CGクリエイター専攻
- □ゲームプランナー専攻
- □ゲームプログラマー専攻
- □シナリオライター専攻
- □サウンドクリエイター専攻
- □CGアニメーター専攻
- □CGデザイナー専攻

夜間部
- □3DCGアニメーション Softimage マスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
- □3DCGアニメーション マスターコース
- □ゲーム企画 プロデビュー塾
- □プログラマー養成講座
- □CD-ROMクリエイター講座
- □グラフィックス キャラクターデザイン講座
- □Macintosh キャラクターデザイン講座
- □Windows キャラクターデザイン講座
- □フィギュア製作マスターコース
- □グラフィックモデラー講座
- □声優・ナレーター養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター(Macintosh)講座

Q 2. 通学を希望される校舎はどこですか?
□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q 3. 学校見学は希望されますか?
□はい(月 日) □検討中

ご友人で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	( )
住所	〒		
フリガナ		生年月日	S 年 月 日生
氏名			才

スクール
じゅげむ

特別編集
スクール企画

アンケートハガキを利用してドシドシ資料を請求しよう!

アンケートに答えてSS・PS・N64を手に入れよう!!



ゲームクリエイターを目指すキミに贈る無敵のゲームスクール特集

クリエイター特集

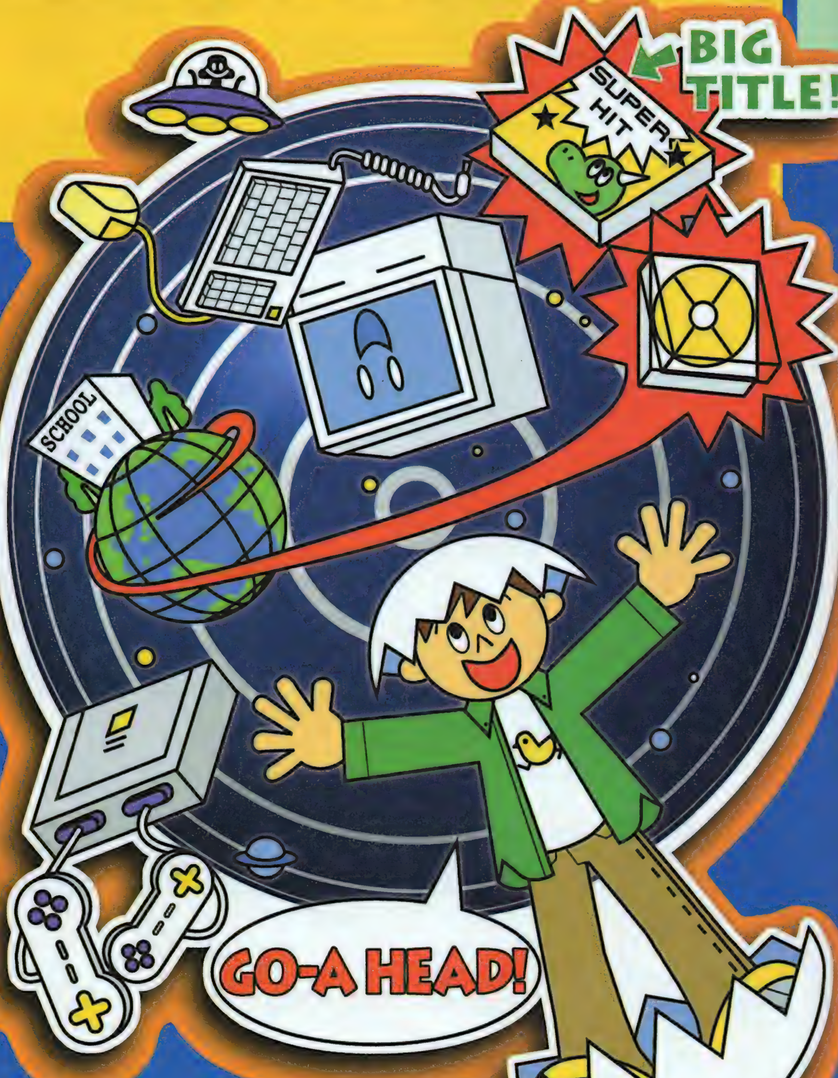
ゲーム クリエイターの日常

ディレクター
コナミ(株)

プログラマー
(株)タイトー

キャラクターデザイナー
(株)フロム・ソフトウェア

サウンドクリエイター
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント



企画・構成/Zash
協力/BrainBusters 山崎美那子
カメラ/殿村忠博 木村将 谷本夏
イラスト/内田カオリ

絶対ゲームクリエイター主義

ゲーム業界の発展と共に活躍の場を広げているゲームクリエイターと呼ばれる人々。彼等を目指し、新しいモノを作り出そうとする人達のための特集!!

各スクール紹介

- アイマックスアカデミー
- デジタルエンタテインメントアカデミー
- 東京ゲームデザイナー学院
- 総合学園ヒューマン・アカデミー
- 日本ゲームソフト学院
- 代々木アニメーション学院

若手クリエイター達の日常を徹底追跡!!

ゲームクリエイターの日常

日々、ヒットメーカーとなるためゲーム制作に励む若手クリエイター達。そんな彼等のスケジュールをちょっと見てみよう!!



コナミ株式会社 CS開発部

ディレクター

職種 ゲームの「仕様」を決定し、スタッフに指示を与えて制作を行う。ゲーム制作における指令塔の役割を果たす職種。技術的なことだけでなく、人材管理など幅広い知識と経験が問われる。

村山吉隆氏



PROFILE
92年、コナミ株式会社入社。2年間、プログラマーとしてゲーム開発に参加した後、『幻想水滸伝』で初めてディレクターとして開発に参加。

WORKS
村山氏のデビュー作、『幻想水滸伝』の続編。さらなるスケールアップを図った注目の作品。

DIRECTOR

家から布団を持ってきて会社で寝泊りしてました

最初に今までの経歴をお願いします。

村山「私の場合はけっこう特殊なんですけど、入って1年目はプログラマーをやってました。それから2年目にコナミ内で秘密プロジェクトが組まれまして、それに参加してました」

社内で秘密だったんですか?

村山「そうです。何してるかも言えないんですよ。それで人もあまり使えないので、メインプログラムをやりながらディレクターもやってました。それから『幻想水滸伝』で本格的にディレクターとして開発に参加しました」

『幻想水滸伝』の開発で一番苦労されたことは?

村山「一応、作業計画をたててはいたんですが、ゲームオーバー画面などが抜けてたり、後になるほどモノが増えてきて作業がなかなか終わらなかったんです。あのときは会社にかなり泊まりました」

どれくらい会社にいらっしゃったんですか?

村山「あの頃は、仮眠室がなかったので家から布団を持ってきてたんですけど、寝る前に退社時間を記入して、起きた時がそのまま出社時間になってました。後でタイムカード見たら1ヵ月の残業時間が200時間くらいになってましたね。そんなことが続いたので、あの時はみんな死にかけてました(笑)今回の『幻想水滸伝Ⅱ』では、泊まらないで仕事をすることを目標にがんばっています」



▲気さくに質問に応じてくれた村山氏



▲村山氏、お気に入りCD

仕事の合間に行く銭湯がゲーム開発のパワーの源 村山氏の一日

メール 出社してまず最初にするメールのチェックが毎日の日課。

仕事 打ち合わせが入らないかぎりは基本的に企画書の作成、チームメンバーへの指示出しが主な仕事。ときには村山さん自身がプログラムを打つこともある。

食事 昼食は社内の規定の時間にとる。夕食は特に決まっていないが、18時にとることが多いそうだ。

ミーティング 各制作グループとの打ち合わせはこの時間帯に行われることが多い。

銭湯 家に帰れないときはこの時間に近所の銭湯に行くとのこと。

休憩 知り合いに貰った瞑想用の機械で気分転換を図ることも。

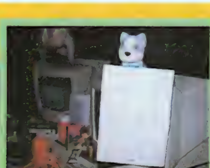
実働11時間30分

仕 休 仕事 食 湯 仕事 ミ 仕事 食 仕 メ

0:00 18:00 12:00 6:00

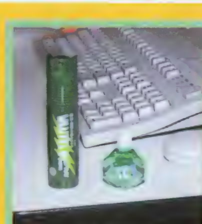
瞑想で気力回復!!





◀▲時には貼り紙を出して眠りについてしまうこともある

ゲーム開発の必需品

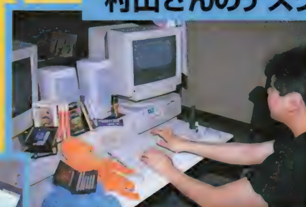


◀手首の炎症止めと、その隣の目薬が、村山さんのハードな生活を支えている

▼デスク上の資料の数々、電子手帳で毎日のスケジュール管理をしている



村山さんのデスク



TAITO

株式会社タイトー　CP生産開発部

職種 プログラマー

ディレクターが決定した『仕様』に基づき、実際にゲームのプログラムを作成していく仕事。そのため、ゲーム開発においてプログラマーの腕がゲームの出来を左右すると言っても過言ではない。



藤本貴文氏



PROFILE
'93年、株式会社タイトーに入社。CP生産部所属のプログラマーとして、『電車でGO!』をはじめとする多数のゲーム開発にも参加。

WORKS
あの『電車でGO!』ではサブ・プログラマーとして開発に参加した。

PROGRAMMER

自己管理しながら作業を進めていくことが重要

—予定表では8時半出社となっていますが、出社されてすぐに作業に入られるんですか？

藤本「いえ、朝礼があるんですよ。55分からラジオ体操がありまして（笑）、それが終わってから朝礼が始まります」

—朝礼ではどのようなことをされるのですか？

藤本「そうですね、出退勤の確認や、誰がどこへ出かけるかなどの連絡事項ですね」

—この業界だとフレックスタイム制の会社も多いのですが、タイトーさんは違いますね

藤本「ええ、僕も外注で他の会社にいろいろ行かせてもらったりしたのですが、やっぱり朝、朝礼がなかったりすると、ちょっと寂しいですね（笑）」

—朝礼以外で定期的なミーティングはありますか？

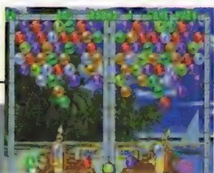
藤本「評価日というものがありまして、開発期間中に、その時点で出来たところを社内の人間に見てもらうんですよ。それが3ヵ月に1度あるんですが、評価日の前日は、だいたい泊まりで作業することになりますね。で、当日に開発全員に見てもらって、意見を聞いたりします」

—同じプログラマーの人から痛い指摘があったりしますか？

藤本「ありますね。だから1日中、胃の痛む思いをしながら会社にいます。テストプレイをしているときに社内の人間の前で『飛びバグ』っていう画面が固まって動かなくなるバグを出したことがあるのですが、それを出しちゃった時は血の気が引く思いでしたね（笑）」

—最後に、プログラマーのお仕事と他の部署との違いをお聞きしたいのですが？

藤本「他の部署の場合、1週間ごとに定期的に締め切りがあるのですが、開発の場合は締め切りが長いときで1年など、けっこう長丁場なんですよ。だからほっとくとダラダラしてしまうので、そうならないように、自己管理しながら作業を進めていくところが、他と違うところだと思います」



▶入社1年目にメインプログラマーとして開発に参加したPS版『パズルボブル2』



▲社内で「ZOO藤本」と呼ばれるほどの動物好き

朝礼からはじまる藤本さんのさわやかな一日

藤本氏の一日

実働15時間30分

朝礼　タイトーの1日は朝礼から始まる。ラジオ体操を済ませた後、その日のスケジュールの確認を行う。

研修　研修の時期になると新人の面倒を見ることも藤本さんの大事な仕事のひとつ。

仕事　プログラマーである藤本さんの仕事内容は、当然のことながらプログラミング。デスク横のモニターで打ち込んだデータの動作チェックを行いながら、作業を進めていく。

食事　昼食は、12時15分から13時までの決められた時間内に社員食堂でとる。夕食は基本的に自宅でとるそうだ。

休憩　開発が佳境に差し掛かると会社に泊まることもある。その場合はイスを簡易ベッドにして眠りにつくとのこと。

眠	仕事	食事	仕事	食	仕事	研	朝

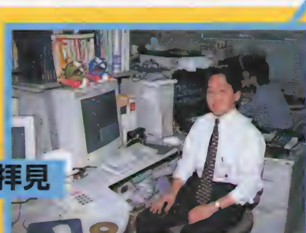
0:00　18:00　12:00　6:00

力尽きて眠りにつく



◀疲れ果てて眠りにつく。忙しいクリエイターの宿命…



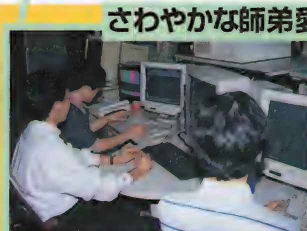


デスクまわりを拝見

▲▶藤本さんの机と、モニター上の自社キャラクター

▶新人の質問に答えながら、コミュニケーションを図る

さわやかな師弟愛



FROM SOFTWARE

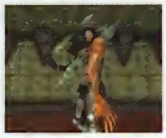
株式会社フロム・ソフトウェア　開発2部

キャラクターデザイナー

職種　ゲームに登場するキャラクターなど画像全般を担当するグラフィック製作は、専門分野別に担当が分かれることが多い。主にキャラクターのデザインを担当するキャラクターデザイナーもそのひとつだ。



可児裕行氏



PROFILE
97年、株式会社フロム・ソフトウェア入社。開発2部所属。DTP関係の職種から、ゲーム業界に転身。「シャドウタワー」の開発に参加した。

WORKS
6月に発売された「シャドウタワー」がデビュー作。多くのモンスターデザインを手がけた。

CHARACTER DESIGNER

やりたいことをやろうと思って転職を考えました

―入社されて何年目になられるのですか?

可児「1年程度です。その前は広告関係のDTPの仕事をだいたい2年くらいやっていたのですが、この仕事だとどうしてもクライアントから渡されたものを形にするということしか出来ないんですよね。それで元々ゲーム業界に興味があったので、自分の人生だしやりたいことをやったほうがいいのではないかと思い、転職しました」

―転職することに対して不安はありましたか?

可児「いえ、仕事に対して不安はなかったですね。前の会社にはマッキントッシュとかコンピューターのことが勉強したくて入社したんですが、今度はもっと自分のセンスを磨いて次にステップアップしたいと思い、この仕事を選択した訳ですから、実際に転職を考えた時にはやりたいことをやろうと言うことしか頭の中にはありませんでした」

―実際にゲーム業界に移られて感じられたことはなんですか?

可児「DTPの仕事というのは、締め切りが物凄くはやいんですよ。それで作品をじっくり見ることが出来なかった。それに比べてゲームの場合、製作に長い期間をかけることができるんですよ。その中で決められた期限はありますが、ある程度のやり直しはきくんですよね。だから作品に対する入れ込みかたという面では、ゲーム業界に入ってよかったなと思いました」

―最初のお仕事で苦労されたことはなんですか?

可児「ボツをたくさんだしましたね。そのとき2人でやってたんですけど。2人合わせて500以上描いて、実際、使われたのが150くらいでした」

―完成したゲームを見られた時の感想をお聞きしたいのですが

可児「単純に嬉しかったですね。自分の描いたモノが画面上を勝手に動いてる訳じゃないですか、その感覚がたまらなく嬉しかったです」



▲上が可児氏の描いたイメージ画。それをもとにCGモデラーがポリゴンモデルを作成する



▲本棚にぎっしりと詰められた参考資料



◀「アーマード・コア」のエンブレムをデザインする際には、家紋の本を参考にした



▲個人的に画集を出すことが現在の目標だと可児氏は語ってくれた

定時出社と昼休みの日経新聞が毎日の日課　可児氏の一日

実働10時間30分

仕事　企画が立ち上がったばかりの時期は、資料集めなどの下調べが主な作業となる。本格的に開発が始まると、プランナーとの打ち合わせでイメージを詰めていき、ある程度のイメージがかたまってきたらイメージ画を作成。再度打ち合わせを重ね最終的にOKがでたら、それを元にCGデザイナーと打ち合わせをして、最終的に一体のポリゴンモデルを完成させる。

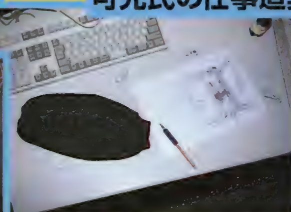
食事　昼食は、会社の近くにあるコンビニか弁当屋で買ってきたものを社内で食べることがほとんどだそうだ。

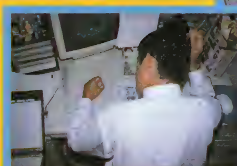
休憩　昼休み以外に決まった休み時間はない。ただし作業の進み具合で、自由に休憩をとる。

打ち合わせ　打ち合わせの時間は特に決まっていない。作業の進み具合で流動的に行われる

6:00　仕事　12:00　食　仕事　（休憩）　仕事　18:00　打　仕　0:00

可児氏の仕事道具





▶作業が順調に進むときは、時間が経つのも忘れてひたすらペンを走らせるそうだ

昼休みは日経を読む



◀昼食後、日経新聞を読むことがいつもの日課。色々な情報に興味を持つことが今後の作品作りにつながる

打ち合わせでイメージを固める



◀お互いが納得できるまで打ち合わせは続けられる

スタッフ間のやり取りで戸惑うことが多かった

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント 制作部

サウンドクリエイター

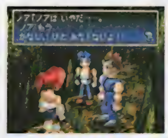
職種 ゲームの雰囲気にあったサウンドや効果音の作成を行う。パソコン上で作曲を行うため、パソコン関連の知識も欠かせない。活躍するのは、制作が進んでゲームの雰囲気が判ってくる後半のプロセス。

大島香織氏



PROFILE
97年、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。制作部所属のサウンドクリエイター。『レガイア伝説』のSE制作を担当。

WORKS
SCE初のフルポリゴンRPG『レガイア伝説』はド派手な演出が盛り沢山の今秋期待の話題作。



SOUND CREATOR

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



▲サンプリング等の作業が行われるレコーディングスタジオ

――会社にはいつも何時頃出社されるのでしょうか?

大島「基本的に午後6時15分までに出社すれば良いことになっていますが、私の場合、遅くても午後2時くらいには出社します。帰るのは終電の時間帯になりますね」

――会社に泊まられることは多いのですか?

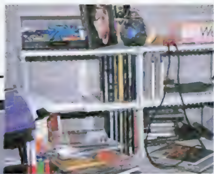
大島「多いときで週に3回、少ないときでも1回は会社に泊まってます。会社に泊まると深夜の4〜5時に寝て10時くらいに倉庫の中で目を覚まします」

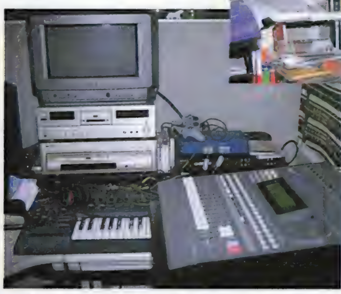
――倉庫で睡眠を、とるのですか?

大島「私だけですね。倉庫にだけ鍵が掛かるので、その中に寝袋敷いて寝てます。隣にある本社に仮眠室があるのですが、倉庫の方が仕事場に近いので利用することは多いです」

――かなりハードなスケジュールですね?

大島「そうでもないですよ。拘束時間が長いように思われるかも知れませんが、打ち合わせなどがなければ、CDを買いに行ったり、ライブを見に行ってまた会社に戻ったりと、仕事に差支えがでなければ自由に外出ができますから」





▲様々な機器やCDがデスク周りに置かれていた

――初めてのお仕事で一番苦労されたことはなんですか?

大島「『レガイア伝説』の開発の時には、サウンドのメインスタッフの方がひとりいまして、その下について作業をしていました。今まで複数のスタッフと一緒に作業したことがありませんでしたから、他のスタッフとのコミュニケーションの取り方がわからず戸惑うことは多かったですね。ただ、大勢のスタッフと話し合いながらひとつのゲーム開発に参加出来たことは大変、良い経験になったと思います」

自由と自己管理が隣合わせのスーパーフレックス 大島氏の一日

定例会
毎週月曜日の朝11時にサウンドグループのミーティングが定期的に行われる。このミーティングで各スタッフの作業状況の確認などが行われる。

仕事
スーパーフレックスタイム制が導入されているため、午後6時半までに出社すればOK。この日は、前日、遅くまで作業が続いたこともあり午後2時に出社。大島さんの主な仕事はゲーム内で使われる効果音を作成するSE作業がメイン。またムービーシーンなど、音と映像のシビアなタイミング合わせが必要なMA作業を、ディレクターの立ち会いのもと、夜の7時から開始。作業が終了したのは深夜2時頃になってしまった。

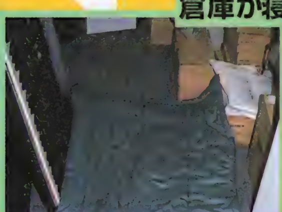
食事
夕食は、みんな一斉に出前をとるためだいたいこの時間帯にとることが多い。

実働12時間

MA 仕事	食	仕事

0:00 18:00 12:00 6:00

倉庫が寝室のかわり



◀倉庫を寝室の代わりにしているが、近くに仮眠室もある

安らぎのひととき



◀休憩は作業が進まない時に自由にとる。開発の合間の仲間との会話が最高の息抜き



▶ここで、毎日SE制作に精をだす大島さん

◀ディレクターとの打ち合わせで大活躍のキティ。ディレクターの反応に応じてキティの上げる旗が決まる

ダメ出しキティ

大島さんのデスク



協力／コナミ株式会社　株式会社タイトー　株式会社フロム・ソフトウェア　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

ゲーム業界の総意を受けて誕生したスクール

デジタルエンタテインメントアカデミー



●住所／〒169-0074
東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
●問い合わせ／03－5330－2870
●ホームページ／http://www.d-e-a.co.jp
●e-mail ／ shiryo@d-e-a.co.jp
●交通／JR総武線大久保駅より徒歩3分・JR山手線新大久保駅より徒歩10分



20社出資の産学協同で「真の開発者」を育てる

インベーダーゲームの大ブレイクから20年、ファミコン誕生から15年。コンピュータゲームはブームを超え、子供から中堅サラリーマンまでの幅広い世代に「遊び」として定着、ゲーム業界も1兆円産業へと大きく成長した。この間、人気のFFやドラクエ、マリオなどが、どれほど劇的な変化を遂げたかは、ご存じの通り。インターネットに代表されるネットワーク環境の広がりや、ハード&ソフトの急速な進化と呼応して、21世紀のゲーム業界はまだまだ大きく成長すると予測されている。

その一方、ゲーム業界では90年代はじめから人材の不足が慢性的に続いている。当初は、ゲーム制作を学ぶ場の不足が原因だったが、数多くのゲームスクールが設立された現在でも優秀な人材を切望する声は相変わらず高い。日本発のゲームが世界をリードしているいまだからこそ、「感性と創造力、グローバルな考え方をもったクリエイター」がほしい。こうしたゲーム業界の総意を受けて誕生したのが、デジタルエンタテインメントアカデミー（DEA）だ。事実、DEAは業界を代表する有力メーカー20社（マイクロソフト、アスキー、メディアワークス、セガ・エンタープライゼス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、スクウェア、タイトー、テーアンドイーソフト、テクモ、ナムコ、ハドソン、バンプレスト、マイクロキャビン）の出資を受けて運営する学校。文字通りゲーム業界に直結した、産学協同体制のスクールである。



▲DEA教務課長・馬場誠二さん

1年目は基礎をしっかり2年目は技術と感性を磨く

ゲーム業界との距離感ゼロというメリットをフルに活用、業界が求める「技術力」にピタリと照準を合わせた教育を行っていることがDEAの最大の特徴だ。

「業界の要求レベルは、年々高くなっています。例えば、プログラマーならC言語はできて当たり前、JAVAやネットワークの知識も求められるといった具合。基礎能力の厚みが問われているということですね。当校が基礎力の充実にこだわり、カリキュラムをたえず見直している理由もここにあります」（教務課長・馬場誠二さん）

DEAでは、1年次にはゲーム制作に関わるすべての分野の基礎を学習。2年次からはプログラムコースとグラフィックコースに分かれ、技術と感性を磨くシステムである。さらにもっと専門的に学びたい人のためには、ゲーム開発を中心に主に実習で展開するマスターコースが整備されている。ちなみに、どのコースもプロの制作現場で使用されているマシンを活用。実際の制作現場そのままの環境で学べる。

学生に人気の「ゼミ」はユニークな授業がズラリ

必須授業にほかにも、DEAには学生のヤル気を応援する多彩な授業が設けられている。その代表選手がゼミ。マシン語ゼミ・基礎数学ゼミ・プロジェクトマネージメントゼミ・ビジネスゼミ・シナリオゼミ等々。どのゼミでも専門分野をきわめた先生と学生の熱い対話が繰り広げられている。

学生に人気の高い「モニタリングゼミナー」は、メーカーの最新作をチェックするもの。ゲーム性やキャラクター、背景、作動具合などをすべての要素を細かく評価することで、ゲーム開発の姿勢や仕組み、スタンスなどを直に学べる、DEAならではの授業だ。



▲リバーヒルソフト「クレイマンクレイマン2」のモニタリングセミナー



▼リアルタイム・シュミレーションゲーム(学生作品)の一こま。完成度の高い作品に仕上がっている

開発現場と距離感ゼロ業界が求める技術に照準

「ユニークな授業は沢山ありますが、2年間で多くのことを学ぶわけですから、率直にいって遊び半分ではついていけません。その分しっかり学べば、業界で即通用する力がつきま

この人に話を聞いてみよう・1

充実した授業と仲間がいい刺激になる



瀬戸山洋一郎さん／グラフィックデザインコース2年

「3Dのキャラクターを作りたい」と最近、自分の目標がはっきり見えてきました。そのためにも、デッサン力をもっと磨くことと、「softimage」等の3D制作ツールをしっかり使いこなせるようになることが、いまの課題です。DEAは授業の中身が濃い上に、先生も学生も前向きな人が多い。多趣味で多彩な仲間たちとのふれあいも、すごくいい刺激になります。

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイター養成科

●プログラムエキスパートコース（2年制）
C言語をベースにDirect Xを使用したプログラミング技術を習得。「ネットやろうぜスタータキット」（プレイステーション用プログラム開発ツール）を活用しての制作実習などより実践的な技術教育を行います

●グラフィックデザインコース（2年制）
ゲーム画面に登場するキャラクターや背景といった、すべてのビジュアルの制作能力を身につけ、2D・3DCGの創作能力を養います。また、CGデザイナーとして欠かせないデッサン力にも磨きをかけます。

●マスターコース（3年次選択・1年制）
プロが開発時に使用しているマシンを活用し、実際にゲームの開発・研究を行っているプロから技術を習得。クオリティの高いプロの開発環境、実務のノウハウ・テクニックを吸収します

■就職実績

㈱アートディンク・㈱アクアマリン ㈱アスキー・㈲アルテピアッツァ ㈱エム・エー・シーハミングバードソフト・㈱カプコン・㈱キャメロット ㈱クエスト・㈱工画堂スタジオ・㈱スクウェア・㈱スターフィッシュ ㈱セガ・エンタープライゼス・㈱タイトー・㈱チュンソフト・㈱ディー・オー・日本クリエイト㈱・㈱日本テレネット・㈱日本ファルコム・㈱ベック・㈱デジタルイースト・㈱マイクロネット・㈱マリオネット ㈱メディアエンターテイメント・㈱ライジング・㈱ライトスタッフ など

■学校説明会

●日程 10月18日(日)・11月15日(日)・12月6日(日)
●時間 午後2時より
●参加方法 電話にてお申し込み下さい。
※学校の教育ポリシー、就職活動などパンフレットだけではわからない情報を提供。先輩の作品なども見学できます。

■モニタリングセミナー

発売前のゲームをいち早く体験できます。不定期で実施していますので、お問い合わせください。

■入学選考

●選考内容 面接
●日程 10月4日(日)・11月1日(日)・11月29日(日) 本校会場
10月25日(日) 札幌、名古屋、大阪、福岡会場

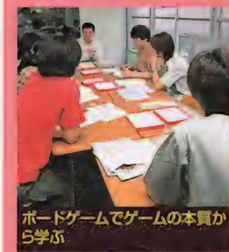
制度＆学費

■学費
ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース（2年制）
グラフィックデザインコース（2年制）
初年度143万5000円

■制度
●特待生入学制度……入学時、学業優秀かつ将来性のある学生に対して学費の免除を行います。
選考方法：面接・筆記試験・作品提出
免除額：85万円
●DEA奨学金制度……入学後の学業優秀な学生に対し、よりよい教育を施す一助として、奨学金を給付します。
●学生会館・アパート紹介提携制度
●学生総合補償制度

この授業に注目してみよう・1

じっくり遊んで確実に学ぶ 人気のゲーム構造学


ボードゲームでゲームの本質から学ぶ

6～7人ずつの小グループに分かれ、学生たちが熱心に取り組んでいるのは、定番のボードゲーム「ELGENESIS」5～6時間かけて実際にじっくり遊びながら、ゲームシステムの考え方やルール、ゲームのバックボーンなどを学ぼうというユニークな授業。「ゲーム構造学」の一環でもある。夏休み特別授業では、マスタリング（シナリオのハンドリングなどを行う進行役）役はプロの外部講師を多数招き、集中的にプレイすることができる。人にモノをキチンと伝える、人前で話すというコミュニケーション能力をアップさせるという狙いもある。




▲グラフィック専攻の学生の3D作品。緻密な描画力に注目！

す」（馬場さん）

社会常識もキチンと習得させる納得の就職指導

DEAが誕生して8年、卒業生の9割がゲーム業界の第一線で活躍中で、ヒットソフトの開発に携わっている人やチーフプログラマーとしてがんばっている人も少なくない。ただし、出資企業20社への優先入社制度はない。

「あくまで実力で勝負するのがプロですから、これは当然のことです。でも、学生が夢や憧れを実現する手助けをすることが、当校の役割。きめ細かな情報提供や就職指導は、さらに充実させていきます」（馬場さん）キレイごとではなく本音でプロを育てようとする教育姿勢がDEAの本当の魅力なのかも知れない。

卒業生の多数が、業界の第一線で活躍中！


▲ソフトイマージュを使用した、ハイレベルな3D＆映像を作成する3DCGの授業

学生数２０００人、日本最大のゲームスクール

東京ゲームデザイナー学院



●住所／〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6
●問い合わせ／03-3370-2720（東京・横浜・大宮）
06-882-4980（大阪ゲームデザイナー学院）
052-452-5901（名古屋ゲームデザイナー学院）
●交通/JR山手線代々木駅徒歩7分



各専門職で続々と内定中 実績で「ダントツ全国一」

不況が続くなか、企業の採用活動は年々、早期化と厳選採用の傾向を強めている。就職活動をする学生にとって年々風当たりは厳しくなる一方だ。元気なゲーム業界でも状況は同じ。クリエイターの技術力やセンスがゲームの質に直結するだけに、厳選採用はなおいっそう顕著だ。そんな狭き門のゲーム会社にプログラマーやグラフィッカーはもちろん、採用のきわめて少ないサウンドクリエイターまで含め、専門職で75名（平成10年6月末実績）もの就職を早々と決めたのが東京ゲームデザイナー学院。「ダントツ全国一」の快挙である。

こうした実績はむろん、東京ゲームデザイナー学院の教育内容の「濃さ」から生まれたもの。同校では、ゲームクリエーターの第一条件である基礎力をしっかり習得した上で、「ツールが作れるクリエイター」の育成を目標としているからだ。「ツールが作れる」レベルとは、ゲームクリエイターの第一条件である基礎力がキッチリできている上に、応用力も抜群ということ。ハード&ソフトの急速な環境変化にも対応していけるから、業界の評価も期待度も高いのは当然というものだ。



▲デッサン力はデザイナーの財産。１年次にデッサン力をみっちり鍛え上げる



▼パソコンは一人一台。空き時間は自由に使えるから意欲のある学生は、めきめき上達する

デザイナーの財産デッサン力を鍛え上げる

「ツールが作れるクリエイター」をめざす同校のカリキュラムは、充実度抜群。同校ならではの「突っ込んだ授業」も見逃せない。例えば、グラフィッカーをめざす「ゲームアーティスト養成講座」では、1年次にデザイナーの財産である基礎力をしっかり鍛え上げる。さらに2年制・3年制のコースでは、バーチャルリアリティのプログラミングが学べる授業まで設けられている。また、世界でも最先端のモーションキャプチャー技術を専門的に学ぶ「3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座」では、ポリゴンプログラミングまで学習するといった具合だ。プログラムを知らなくてもCGは描けるが、知識があれば動きを意識したより完成度の高い表現ができる。学生時代に学んだ「厚み」の差は、プロになったとき、初めて実感できるのかもしれない。

なお、「ゲームアーティスト養成講座」には、ゲームキャラクターデザイナーをめざすコースとCGクリエイターをめざすコースの2コースがある。これもその人の「好き」や「こだわり」を大切にした同校の方針ならではのもの。

これにより、さらに自分にあった技術を習得することができるのだ。

基礎と最先端を好バランスでゲットする

初心者が10カ月で丸ごと一本ゲームが作れる

1期生から大手ゲーム会社で活躍中の人材を生んだ「ゲームデザイナー養成講座」も、充実度ではひけをとらない。1年次はプログラミング力がつくと定評があるX68000や世界標準のDOS／V機を使って、プログラミングを初歩から徹底的に学ぶ。2年次はDOS／V機で、ポリゴンプログラミングなど高度なプログラミング技術やゲームOS、今後のネットワーク時代に即役立つ通信制御まで広く、深く学習する。ちなみにゲームは3Dポリゴン全盛だが、ポリゴンプログラミングまでできるプログラマーは業界でもまだ少数。今、もっとも需要の多い職種と言える。

また、「ゲームデザイナー養成講座」では、企画やCG、サウンド、シナリオなども併せて学習する。ゲームに必要な要素を幅広く学べるから、入学2カ月目で「ブロック崩し」、5カ月目で「アクションゲーム」、10カ月で作りたいゲームが丸ごと一本作れるようになる。パソコンは初めてという学生が、卒業時には「業界もビックリ」のレベルに到達しているのだ。



▲世界標準のＤＯＳ／Ｖ機でプログラムを基礎から学ぶ

この人に話を聞いてみよう・1

学べる環境を活かして「自分の夢」に挑戦！



田村和也さん（左）、高橋幸枝さん（右）／ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座2年

「ゲームにこだわらず長く愛されるキャラクターを創ることが僕の夢。入学して初めて本格的なCG技術を学び、表現の幅が広がりました。今の目標は、就職と公募展の入選を決めること。絶対、目標を達成します」（田村）「楽しみで描く事とプロとして描く事の違いが実感としてわかってきました。しっかり学べる環境を活かし、目一杯がんばります。」（高橋）

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイター科
- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- ●3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座
- ●ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ●ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- ●ゲームデザインクリエイター養成講座
- ●インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

■就職実績

上記のような東京ゲームデザイナー学院独自のベストな教育方針により、98年3月卒業生について有名ゲーム会社に70人以上の正社員を輩出している。わずか3年間で、この就職実績は他のゲームスクールの追随を許さず、業界でも例を見ない驚異的な数字である。

98年卒業生の主な卒業実績

●ゲームデザイナー養成講座
永井康章（アトラス）　矢端賢吾（サミー）
小池幸徳（日本テレネット）
真本英成（データウエスト）
杉原和幸（データウエスト）
井口ふさの（プロデュース）
江上清香（ネメシス）
高橋晃太郎（アルトロン）
川西大輝（ネクサスインタラクト）
笠原直樹（ネクサスインタラクト）
西巻直文（ココナッツジャパンエンターテイメント）
遠藤聡士（プロハウス）福田正佳（ヴァンガード）

●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
藤木亮（セガ・エンタープライゼス）
門谷祥子（ナムコ）
津嘉山あずさ（日本ファルコム）
栗生由美（ライトニングデジタルファクトリー）
与沢宏明（ジーベック）　杉野仁美（ビジュアルアーツ）　大窪美智子（インターリミテッドロジック）
三浦沙織（ビッツラボラトリー）

●企画シナリオライター養成講座
浅井恵一（ベック）　中沢厚志（F&C）
斉藤利一（ネクサスインタラクト）
小田一行（シーラボ）
斎藤太嘉志（ダイナマイト）

●サウンドクリエイター養成講座
坂本節郎（セレン）　安瀬 聖（ネクスティック）
木下博史（ミント）　三浦裕太（童）
末岡靖彦（メガス・エンターテインメントステーション）

制度&学費

■学費

ゲームデザイナー養成講座（初年度100万円・次年度以降」95万円）／ゲーム企画・シナリオライター養成講座（各年105万円）／ゲームキャラクターデザイナー養成講座（各年105万円）／ゲームCGクリエイター養成講座（各年105万円）／3D グラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座（各年110万円）／サウンドクリエイター養成講座（初年度105万円／次年度以降95万円）／ゲーム評論・雑誌ライター養成講座（各年105万円）／ゲームデザインクリエイター養成講座（各年105万円）／インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座（各年110万円）

この人に話を聞いてみよう・2
好きなことを仕事にして モンスターのプロをめざす



門谷祥子さん　ゲームアーティスト・ゲームCGクリエーター養成講座2年　ナムコ内定

モンスターを描くのが大好きで、それを仕事にできるゲーム業界を志望しました。この1年間に描いたモンスターは200体以上、CGやデッサン、粘土造形などの作品も100点を超えています。採用面接でも、この点が評価されたみたいです。希望通りの就職をゲットできたのも、好きなことをしっかり学べる環境のおかげ。特にデッサン力が身についたことには、とても感謝しています。グラフィッカーをめざす人は、まずデッサンを徹底的に学ぶといいと思いますね。プロの道は厳しいと思いますが、これからもモンスター一筋でがんばっていくつもりです。



多彩なコース、徹底した指導で学生の夢を応援

日本初「ゲーム心理学」を全員が学ぶ

東京ゲームデザイナー学院のゲームクリエイター科は、以上の4講座に「サウンドクリエイター養成講座」「ゲーム評論・雑誌ライター養成講座」「インターネット・ゲームホームページクリエイター養成課程」を加えた9コースの編成だが、「業界で活躍できるプロ」の育成を目指した徹底的な指導は全講座に共通だ。さらに全学生を対象に、日本で初めて「ゲーム心理学」を学ぶ機会を設けている。人を楽しませ、感動させる作品づくりは、人間心理への理解が必要と考えるからだ。

あえて厳しい環境でプロへの道を後押しする

今年創立5年目を迎える同校は、学生数2000人、日本最大のゲームスクールに成長した。多くの学生が集まるということはそれだけ魅力があるということ。徹底した指導と多彩なコース編成が、未来のプロたちに支持されているのだ。

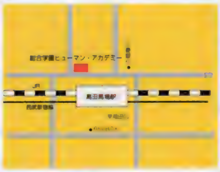
ただし、入学式の翌日から授業開始、夏休みは1週間と、プロ・クリエイターへの道は決して甘くはない。こうした厳しい環境も学生を思ってのこと。同校は意欲のある人の「夢」を応援することに、全力をあげているのである。



▲「ゲームアーテイスト養成講座」の授業風景。1年次は、パソコンを使う授業とデッサンの授業を半日交代で行う。どちらも基礎だから時間をたっぷりかけて、しっかり学ぶが同校の基本方針。半日交代にしたのは、学生を飽きさせないようにとの配慮から

全国に広がるネットワークで通用するプロを育成

総合学園ヒューマン・アカデミー



●住所／〒169-0075
東京都新宿区高田馬場4-4-2
●問い合わせ／0120-89-1588（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.the-human.ac.jp/hlc/
●e-mail ／ tkouhou@alles.or.jp
●交通/JR 山手線・西武新宿線・地下鉄東西線「高田馬場駅」徒歩1分



名古屋校校舎

多彩なコースと希望重視のシステムで「夢」を応援

1983年のファミコン誕生以来めまぐるしい速さで進化してきた日本のTVゲーム。グラフィックの美しさはすでに映画と並ぶとまで言われ、次々と生み出される新タイトルもまたユーザーの期待を裏切らない内容であり、プレイする側を常に楽しませてくれる。

この日進月歩、いや分進秒歩とまでいわれるゲーム業界に、作る側としての基本、そしてそこから新たなものを生み出す応用力を兼ね備えた人材を送り出しているのが総合学園ヒューマン・アカデミーである。

昼間部に加え就職にも強い夜間部も充実

当初、大阪で開講した『ゲームクリエイター専攻』はすでに全国で展開され、コースもまた多岐にわたっている。なぜならゲーム制作と一口に言っても、各分野のプロフェッショナルが分業で行う場合がほとんどであり、そこにはゲーム制作の全体的な知識と得意分野の専門的な技術が必要となってくるのは言うまでもないからだ。こういった業界の現状も把握し、現在では夜間部も含め、より目的に合った講座（左表参照）を選択することが可能となっている。現在は全日制に通学しながらより実践的な知識を身につけるため、夜間部とダブル受講している学生も珍しくはない。



▲ゲームクリエイター専攻（名古屋校）
住田篤士さん

実践的な授業で多角的な知識と技術を習得

現在このヒューマン・アカデミー名古屋校のゲームクリエイター専攻に通う住田篤士さんは「高校までの授業はある一定の決められたことしか勉強してきませんでしたが、今は授業の中で発想の出し方を学んだり、それに沿ったシナリオを考えて絵を描いたり、企画も書いたり。夢中になっていると時間なんか忘れてしまいます」と話してくれた。カリキュラムにはゲーム概論、コンセプトメイキング、3DCG、デッサン、サウンド、C言語など細かく構成。ゲーム制作には欠かすことのできない基礎から応用まで各部分をしっかりと押さえた上で授業が進んでいく。

この中でも特に3DCGに関してはSoftimageを導入、指導するスクールとして正式にAPP（アカデミックパートナー）として認定されていて、全国でも数少ないSoftimage社認定試験の合格講師が授業を担当している。このほかLIGHTWAVEも導入し、3DCGを学ぶ最適の環境が整う。まさに学ぶ側にとってはうれしいシステムである。もちろん、学校で習ったことを実際に自分で作る作品の中に取り入れ、自分らしさをつけていくことは必須。「授業は基本ですから帰った後に習ったことは復習をかねてやってみたりしています。先生に見てもらったりしてアドバイスをもらうこともありますよ」（住田さん）

独自のグループメリットで全国の就職情報が得られる

就職希望者が多く内定獲得までの道のりが厳しいと言われるゲーム業界。実はその狭き門にもより多くの学生たちが就職できるようなシステムがそろっている。1年次の11月から就職ガイダンスがはじまり、就職に対する意識付けをしていく。2年次に入ると会社説明会、個別就職指導が繰り返しおこなわれる。また、求人は全国各地に広がるヒューマングループのメリットが最大限に活かされていて、各校が収集した企業情報や求人情報をオンラインで提供。例えば、福岡にいながら東京の求人情報を自由に見ることもできるのだ。「求人は学校を利用しています。学生ホールにはパンフレットなんかもおいてあるので自由に見ることもできます。先生に相談することもあって、そうするとだいたい新しい情報をくれます」（住田さん）ヒューマ

「ゲームを作りたい」意欲を後押しする環境が息づく！

この人に話を聞いてみよう・1

先生たちの意欲にはいつも驚きます



CGデザイン専攻（名古屋校）
鈴木梨佳さん

今は自分でも作品を作っていますが、先生にはよく見てもらったりしています。わからないところはもちろん、授業でやらなかったことも教えてくれたり。先生が真剣な分、がんばろうと意欲も沸いてきます。今はCGを使うデザインの仕事がしたいので東京方面の求人も探していますが、就職に関しても親身に相談に乗ってくれるので安心ですね。



▲学生作品。キャラクターの細部にもこだわりが見られる力作

▼作品タイトル「流星王子」（学生作品） 岡嶋宏尚・柴田雅巳・小林正豊・梶村和久・加藤隆史



SCHOOL DATA 各専攻課程

■全日制

- ゲームクリエイター専攻　（2年制・4年制）
  [東京・仙台・名古屋・神戸・福岡]
- CGクリエイター専攻　（2年制・4年制）
  [東京・仙台・名古屋・大阪・　神戸・福岡]
- ゲームプランナー専攻（3年制）　[大阪]
- ゲームプログラマー専攻（3年制）　[大阪]
- シナリオライター専攻3年制）　[大阪]
- サウンドクリエイター専攻（3年制）　[大阪]
- CGアニメーター専攻（3年制）　[大阪]
- CGデザイナー専攻（3年制）　[大阪]

全日制願書受付は9月1日より（東京・大阪校は9月16日〜）。人気専攻は定員になり次第締め切らせて頂きます。事前に各校舎入学事務局までお問い合わせください。

■夜間部

- 3DCGアニメーション
  Softimageマスターコース　[東京]
  LIGHTWAVEマスターコース　[名古屋・大阪]
  Shade マスターコース　[福岡]
- ゲーム企画プロ・デビュー塾
  [仙台・東京・大阪・神戸・福岡]
- プログラマー養成講座
  [仙台・東京・名古屋・大阪・福岡]
- CD－ROMクリエイター養成講座
  [仙台・東京・名古屋・大阪]
- グラフィックスキャラクターデザイン養成講座
  [仙台・東京・名古屋・大阪・神戸・福岡]
- Macintoshキャラクターデザイン講座
  [東京・大阪・神戸]
- Windowsキャラクターデザイン講座
  [仙台・名古屋]
- 造形カレッジ　[東京]
- 声優・ナレーター養成講座　[名古屋・大阪・神戸]
- デジタルサウンドクリエイター(Macintosh)養成講座　[東京]

秋期受講生好評受付中

●全国のヒューマン・アカデミー問い合わせ先

■仙台校　〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1 AER(アエル)14F
0120-050-459（フリーダイヤル）

■名古屋校　〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディア・パークビジネスセンタービル 9F
0120-491-758（フリーダイヤル）

■大阪校　〒542-0081
大阪市中央区南船場1-17-10
0120-06-8601（フリーダイヤル）

■神戸校　〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
0120-4953-38（フリーダイヤル）

■福岡校　〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1　アクロス福岡4F
0120-49-1055（フリーダイヤル）

制度&学費

■学費

- ゲームクリエイター専攻(初年度145万円・東京校)
- CGクリエイター専攻　(初年度145万円・東京校)
- ゲームプランナー専攻　(初年度150万円・大阪校)
- ゲームプログラマー専攻(初年度150万円・大阪校)
- シナリオライター専攻　(初年度150万円・大阪校)
- サウンドクリエイター専攻CGアニメーター専攻(初年度150万円・大阪校)
- CGデザイナー専攻　(初年度150万円・大阪校)

※上記は一例です。学費は各校舎によって異なりますので詳しくはお問い合わせください。

この人に話を聞いてみよう・2

自分発信の豊かな発想力を重視しています



学生に大人気の「イマジン先生」こと樋渡先生

頭の中にあるアイディアをできるだけ絵にするように指導しています。そのために簡単なものでもいいので自分でラフスケッチを描いてみること。これは学生たちにしつこいくらいに言っています。頭の中にいいものがあっても形にできなければ意味がありませんからね。そのためには常にたくさんのものを見ること。それと、物事を多角的にとらえることも大切です。自分の中にたくさんのデータが蓄積されていればいつでも容易に取り出すことができますから。また、クリエイターには話す能力も大切。自分の作品を説明することも重要視しています。



ヒューマングループの底力で就職情報も完全網羅

ン・アカデミーでは就職の専門スタッフが常時相談に乗ってくれたりするのはもちろん、その他のスタッフも常に学生たちの就職を意識し、親身にアドバイスしてくれる。全体的な業界の動向から面接対策、履歴書作成や電話のかけ方まで細かい指導も丁寧におこなってくれる。こういった小さな配慮が大きな就職率へと結びついている。長年培われたノウハウを活かし、全日制、夜間部を問わずゲームを作りたいという学生たちの希望に応え、バックアップ体制も万全。ヒューマン・アカデミーには夢を叶えるシステムが息づいている。「ゲーム性にこだわった単純だけど奥の深いゲームを作りたいです」（住田さん）ヒューマン・アカデミーはこんな志の高い学生の声にこれからも応えつづけていくだろう。



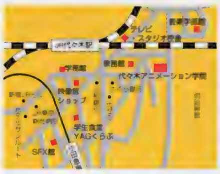
▲授業の中ではもの作りの考え方も学ぶ





▲CGデザイン専攻　鈴木さんの作品（CDジャケット）。普段の授業中以外の、自主的な作品制作にも意欲的だ

代々木アニメーション学院



●住所／〒151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-JG9（東京校本部）
●問い合わせ／0120-310-042（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.yag.ac.jp/
● e-mail／yag_info@po.infosphere.or.jp
●交通／東京校・JR山手線代々木駅下車徒歩2分

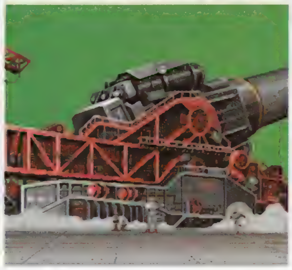


基礎からしっかり指導プロになれる教育をめざす

「これなら誰にも負けない」21世紀は、そんな「専門能力」をもつスペシャリストが活躍する時代だといわれている。ゲームやマルチメディア・アートの世界でも同様。得意の分野に狙いを定め、プロとしての仕事ができる技術と感性を身につけたいと考える意欲的な学生を、しっかり応援したいというのが代々木アニメーション学院（YAG）の基本姿勢だ。

「YAGの学科はほとんどが2年制。この短期間でずば抜けた長所を身につけてもらうために、専門分野に特化したカリキュラムを編成してプロになれる教育を実行しています」と、東京校教務部CG学部長の山下悟先生はキッパリという。とはいえ、パソコンは初めてという初心者でも大丈夫。コンピュータの使い方からスタート、アイデアの発想法からハード&ソフトを使いこなす技術、効果的なプレゼン方法まで、基礎から応用へと段階的に学べるのも、YAGの特色だからだ。





▼学生作品（左右とも）。細部にまでこだわった力作は注目に値する。

専門性をさらに強化して授業も設備も二重丸

コンピュータゲーム制作のプロをめざすCG学部は99年4月、それぞれの専門性を強化した8つのクリエイティブ・コースに再編成される。まず、人気の「CGアニメ・ゲーム科」は「ゲーム・グラフィックデザイナー科」へパワーアップ、2D3Dを問わず、見る人の感動を呼ぶ画面が作れるゲーム・グラフィックデザイナーをめざす。「ゲーム監督」を目標とする「ゲーム・デザイナー科」は、世界構築、映像演出、プログラミング等々さまざまな知識と技術を身につけ、これまでにないゲーム創作をめざすコースだ。



▲東京校教務部　CG学部長・山下悟先生。

CG学部を再編成！更なる専門性の強化を図る

「モーションキャプチャ・デザイナー科」は、最新鋭のグラフィックワークステーションと日本に数台しかないモーションキャプチャ・システムを駆使、映画を超える3Dグラフィックの制作をめざす。また、「デジタル映像エキスパート科」は、ハンドメイドのマシンで2D・3Dソフトを駆使して動くタイトルからゲーム作品、各種映像などをつくる、21世紀型コンテンツ・クリエイターを養成するコース。「マルチメディア・クリエイター科」は、各種CD-ROMの制作や通信ネットワークに対応する技術を学ぶコースである。そして、ゲームに欠かせないもう一つの要素、映像音楽のプロをめざすのが「ゲームサウンド・ディレクター科」だ。同科では、DTM（デスクトップミュージック）を用い、さまざまなシーンに対応するゲームサウンドやゲームミュージック作成の技法を初歩から学んでいく。

なお、「ゲームサウンド・ディレクター科」が、本物の音楽スタジオと同じ設備を使っているように、CG学部はどの学科もマシンはもちろん各種設備は抜群。全国の教室を結ぶ衛星放送授業や、校内LANを活用して先生が何でも質問に答えてくれる「e-mailなんでも相談」まである。

以上6学科だが、じつは

学生の強い希望に応えて99年4月にもう2学科開講

CG学部の注目株だ。来年4月開講の2つの新学科とは、「ゲーム・キャラクターデザイン科」と「ゲーム・シナリオライター科」だ。前者は、いま人気急上昇中のゲームの要となるキャラクター創造に特化した学科。後者は、ゲームの面白さの骨組みとなるゲーム・ストーリー制作のプロをめざすコースだ。

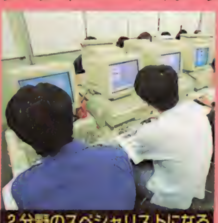
「どれも学生の強い要望に応えて生まれたもの。しっかり学ぶべき目標をとらえるという理念で、基礎から応用まで、YAGのノウハウを活かしたカリキュラムを作成中です」（山下先生）

住まいも健康管理もYAG生は特典いっぱい

YAGのもう一つの特色は、学生生活をサポートする「制度」がキ

このニュースに注目しよう・1

同時に二つの学科が学べる ダブル・スタディ開始！



2分野のスペシャリストになろう！

グラフィックとサウンドを勉強したい。アニメとゲームを学びたい、等々。異なる二つのジャンルを同時に学びたいという学生の要望に応えて、YAGでは来年4月から「ダブル・スタディ」制度がスタートする。選択する学科は、開講中のものなら何でもOK。しかも、学費は2学科で125万円と、ぐんと割安だ。意欲のある人はぜひ挑戦してみよう。

SCHOOLDATA 各専攻課程

■アニメ・映像学部
- ●アニメーター科（2年）
- ●デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- ●アニメ監督コース科（2年）
- ●背景美術監督コース科（2年）
- ●アニメAVオペレーター科（2年）
- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●SFX監督コース科（2年）
- ●スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
- ●ビューティー・アートメイク科（2年）
- ●ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

■CG学部
- ●ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
- ●ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- ●デジタル映像エキスパート科（2年）
- ●マルチメディア・クリエイター科（1年）
- 新設 ●ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）
- 新設 ●ゲーム・シナリオライター科（2年）



■芸術学部
- ●声優タレント科（1年）
- ●ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ●ミュージック・アーティスト科（2年）
- ●ライト照明デザイナー科（2年）
- ●メディア芸術総合学科（3年）

■出版学部
- ●マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- ●エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ●ビジュアル・イラスト科（2年）
- ●ヒットメイク・プロデューサー科（2年）

インフォメーション

YAG大阪校・名古屋校・福岡校の3校では開校10周年を記念し、通常年間学費75万円を65万円に。また、年内願書提出者には祝金15万円も贈呈される。さらに2年次には40万円で進級可能。ますます身近になったYAGのこの制度をうまく利用してゲーム業界への入り口に立ってみてはどうだろうか。

制度&学費

■学費（全学科共通）
入学手続金3万円、入学金18万円、年間授業料38万円、年間設備費16万円

■主な制度
24時間健康・医療相談「ホームドクター24」、学院専用寮・卒業後在寮システム（2年間）、特待生・特別育英生システム、制作品売上配当システム、プロ助成金制度、海外研修、ケガ・事故保障制度、入学ローン・銀行ローン、新聞奨学生制度

■学院ネットワーク
東京校、横浜校、名古屋校、大阪校、広島校、福岡校、沖縄校、ひがし校（東京・葛西）、大宮校、仙台校、札幌校（設置学科は各校によって異なります）各校で＜無料1日体験入学＞を実施。全国主要都市で参加費無料の＜学院説明会＞を開催。各校とも見学随時。

この人に話を聞いてみよう・1

社会人からUターン 音楽のプロの夢に挑む


伊藤和文さん／ゲームサウンド・ディレクター科

コンピュータの専門学校を卒業、大型コンピュータ関連の仕事に就きましたが、自分の人生だから夢を実らせようと、思い切ってYAGに入学しました。高校時代にFM音源のアレンジなどはやっていましたが、本格的にDTMを学ぶのは初めて。毎日が楽しく、充実しています。なかでもいま燃えているのはサンプリングです。例えば、ある素材を使ってエンジン音を作るなど、同じ素材・同じテーマでも、完成した音もファイルサイズも人によってさまざま。力量がはっきり出るから挑戦のしがいがありますね。もっともっと力をつけ、大きな夢をゲットしてみせます。



チンと整備されていることだろう。例えば、専用寮は希望者全員入居可能となっている。寮費は年間42万円という安さの上、卒業後も2年間同額で居住できる。また、24時間いつでも健康相談が無料で受けられる「YAGホームドクター24」も、学生に好評。福利厚生が充実しているから、遠方からの入学生も安心して勉強に集中できるのだ。

一人一人を本気で応援！ 就職・デビュー率99・01％

もちろん、学生が一番気になる就職指導も、YAGの徹底的な指導のおかげで安心して就職活動に専念できる。一人一人の希望と適性、個性を重視した指導の結果が、就職・デビュー率99・01％という驚異的な数字に現れているのだ。

驚異的な就職率と充実した福利厚生・各種設備が、君の夢を本気で応援してくれるはずだ。



▲学生作品。YAGは作品制作の指導に力を注いでいる




▲初歩からていねいな指導がYAGのモットー。先生との距離が近いから何でも質問できる

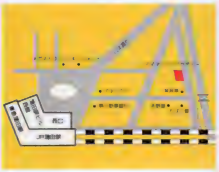


▲学生作品

◀プロ愛用の高性能グラフィックマシーン「O2」も授業で活用

ゲームメーカーから生まれたプロ養成校

アイマックスアカデミー



●住所／〒144-0051
東京都大田区西蒲田7-4-4小山第2ビル
●問い合わせ／0120-00-3261（フリーダイヤル）
●ホームページ／http://www.imax.co.jp
●e-mail ／ info_ac@imax.co.jp
●交通／JR京浜東北線・東急目蒲線・東急池上線「蒲田駅」西口徒歩3分



先生も設備もプロセスも開発現場に限りなく近い

2年間・730日。この限られた期間で、どこまでレベルアップできるか。ゲーム開発者をめざす人にとって、一番の問題はここだろう。その限られた期間の中で、どれだけ楽しく刺激的な環境で、密度の濃い経験ができるか。その差が、クリエイターとしての将来を左右するからだ。

その点で評価が高いのが、アイマックスアカデミーだ。創立者で学校長の今成氏は、大手ゲーム会社から独立し、ゲーム開発会社「アイマックス」を起こした人。同校は、業界から生まれた、業界に直結したスクールなのだ。例えば、講師陣は、業界の最前線でゲーム制作に携わっている人ばかり。アイマックスの開発スタッフから、最新の知識やノウハウなど、貴重なアドバイスを得られる機会もある。設備の充実度も、母体がゲームメーカーならでは。現場を知り尽くした講師陣の生の声と充実した設備があるからこそ学校にいながら、実際のゲーム開発に限りなく近い環境で学べるのだ。

卒業制作はチームを組んで苦労と頑張りが「財産」に

アイマックスアカデミーでの2年間は、大きく3つの時期に分けることができる。まず、入学後4カ月は、基礎固めの時期。ゲームの歴史からゲーム概論、コンピュータの基礎知識から学べるから、初心者でもまったく心配は無用だ。次に1年次の後期からは、企画・プログラム・グラフィック・サウンドの4科に分かれ、プロになるための勉強にじっくりと挑む。そして3つ目が、丸1年かけてチームで行う卒業制作だ。ゲーム会社と同様に役割分担し、打ち合わせや調整、作業を重ねながら完成度の高い作品をめざす。先生の指導は受けられるが、基本はあくまで自主制作。苦労し、頑張って本物の開発現場と同じ制作スタイルで作り上げた経験が、学生たちの財産になる。「卒業時にはプロの顔をしている」同校の学生がこう評価されている理由は、ここにもあるのだろう。



▲開発用機材を使ってプログラム実習。完成度の高い作品は市販しようとの計画もあるとか





▲▶学生作品の一部。学生の成長過程は作品に大きく表れる

この人に話を聞いてみよう・1

中身も人も「濃さ」が自慢 入学して大正解でした



プログラム科2年・桑畑守さん

進路を迷っていた高3のとき、たまたま知ったのがアイマックスアカデミー。学校見学に行き、活気ある雰囲気とゲーム制作という仕事に魅かれ、即、決心しました。入学当初はエラーばかり出していた私がC言語を使いこなせるようになったのですから、自分でも進歩に驚いています。クラスメートも、個性的で中身の濃いいい仲間ばかり。ここを選んで大正解でした。

SCHOOL DATA 各専攻課程

■ゲームクリエイターコース（全日制2年）

プランニング科
「企画の役割」、「企画の発想法」を学びながら、ゲーム作りに必要な企画書・仕様書がつくれ、現場の制作を管理する能力までを身につける

グラフィック科
「グラフィック理論」、「デッサン力」、「グラフィックツールの活用法」などゲームグラフィックに関するすべてを習得し、グラフィッカーとして現場に絶える根本的な部分の能力を身につける

プログラム科
「コンピュータの基礎」、「各ゲームのハードウェア研究」、「C言語」を中心に、システム設計などゲームプログラミングの基礎と応用技術を習得

サウンドクリエイト科
「音の三要素」、「音楽概論」といった基礎知識から「各ゲーム機の昨日と特徴」、ゲームにおける「音楽と交換御の役割」などサウンドの基礎から幅広く技術を習得

■学校説明会

10月24日（土）　11月28日（土）
11月14日（土）　12月2日（土）
※ Tel または e-mail にてご予約ください

インフォメーション
昼間・夜間の短期「デジタルクリエイターコース」も10月に新設開講。詳しくはお問い合わせください。



▲現場を知り尽くした講師陣と充実した設備環境が、高品質の生徒作品として形に表れてくるのだ

制度&学費

■制度
推薦入学制度・学生総合保障制度・学費ローン制度・学生会館

■学費
ゲームクリエイターコース：1年次¥1,340,000
2年次¥1,260,000（税別）



注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。







11年度生 入学願書 各科受付中!

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉

C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉

シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話て予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)


学費には、低利・無担保・やさしい審査の
「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・
自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で
99.01%
（平成10年3月卒業生の就職・デビュー率）達成
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
[CG-ARTS協会認定]
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生願書受付中！
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
（事前にTELを）
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アーメイク・アート科（2年）
ビデオ...ゲスト科（2年）
出版学部
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
ゲーム・シナリオライター科（2年）
新設
芸術学部
...照明デザイナー科（2年）
「声優タレント科」
一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる
「オンステージ・システム」好評
125万円で2学科同時に学べて、経費と時間の節減になる「ダブルスタディ」が皆さんのご要望に応えて発足
ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
専用寮・格安居住！
無料 1日体験入学（YAG学院各校）／学院説明会（全国主要都市）
ハガキでのお申し込み
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag
ビシャリ
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがビシャリ
ただいま診察ブック進呈中（無料）診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）
ロスト・ユニバース
LOST UNIVERSE
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡（10月）、東京（11月）、名古屋（12月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-JB-9代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!！

完璧!ゲームデザイン科

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!!



体験入学！毎月第2・第4土曜日

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部・11年度4月生願書受付中

アニメーション声優科	アニメーション科
ゲームデザイン科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各学科週2回授業







現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

平成11年度4月生願書受付中!

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469〈INTERNET〉http://www.tag.co.jp/

恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

小林真文のあの方と私

●細かい所にこだわり満載!
ソウルキャリバーの巻



●ナムコさんから、ソウルキャリバーマル秘設定集をプレゼント!!感想を書いて応募してね☆

飯野賢治の世界ふらふら日記

特別企画 連載開始2周年記念「総集編」

飯野さんの緊急インタビュー、読んでいただけましたか? 飯野さんは社会復帰したばかりで、モーレツに忙しい日々を送っております。96年11月号から始まった「飯野賢治の世界ふらふら日記」。ある地名を通して、飯野さんが感じたことや思ったことを書いていくというこの連載も、今まで回を重ねること16回。何だか計算が合わないような気がしますが……。で、今月はふらふら日記連載開始2周年を記念し、「総集編」ということで、今まで飯野さんが16回の連載の際に描いたイラストを見ながら「ふらふら～」を振り返ってみたいと思います。



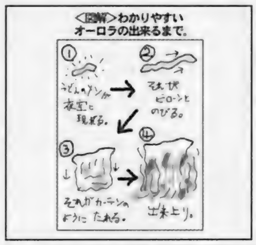
第1回 我が町ー恵比寿ー
96年11月号掲載

記念すべき第1回目は飯野さんの心のふるさと、恵比寿がテーマ。恵比寿には「いい風」が吹いているという話は、恵比寿に長年住んでいる人ならではですね。



第2回 ルーマニアおもしろ事件簿
96年12月号掲載

第2回目のお題目はコマネチとドラキュラの国、ルーマニア。『D2』の取材でワープのスタッフ全員でルーマニアを訪れたときのお話でした。



第3回 アラスカだよ、Oh!ローラ
97年1月号掲載

ワープの看板女優、ローラ→Oh!ローラ→オーロラ…でアラスカにオーロラを見に行ったワープメンバー。「図解　オーロラの出来るまで」に味があります。



第4回 愉快なロンドン、楽しいロンドン!
97年2月号掲載

『エネミー・ゼロ』マスターアップ直後に書かれた4回目はロンドン篇。一般人は入ることのできないないアビーロードスタジオの話は感動モンです。



第5回 ローマもゲームも1日にして成らず
97年3月号掲載

『エネミー・ゼロ』の中ヒット記念でヨーロッパを股にかけ、2週間のスタッフ旅行をしたときのお話。リゾットが食べたくなっちゃうよ～。



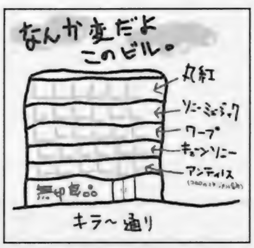
第6回 尾道はいつか来た道
97年4月号掲載

第6回目は国内に戻って広島県尾道。『リアルサウンド～』の脚本家、坂元裕二氏と尾道へロケハンに行ったときのことが書かれています。



第7回 インチキが香る港ー香港ー
97年5月号掲載

新入メンバー歓迎&交流旅行(太っ腹ですねぇ)で香港へ出かけたときの旅行記。この頃は7月の返還を控えて何かと盛り上がってましたね～、香港。



第8回 青山、それはブルーマウンテン
97年7月号掲載

ワープが恵比寿から引っ越しして、飯野さんも一緒に引っ越しした、そんな青山の話です。飯野さんのいう通り、つい買っちゃうんですよねぇ、小物……。



第9回 生き生き、壱岐
97年9月号掲載

『リアルサウンド～』の制作のため、2ヶ月の休載後の一発目は、長崎県は壱岐。大のウニ好きの飯野さんイチオシの食べ物の美味しい島です。



第10回 代官山に大感謝
97年10月号掲載

テーマは代官山。近くにはいて欲しくないけどそこにあって欲しい町。「結婚はしたくないけど仲良くして欲しい女性の友達」のようだというのが、ナルホド。



第11回 パリはやっぱり……
97年11月号掲載

第11回目は、素直に好きといえない、パリについて。イラストも内容に合わせてパリ風(?)になってます。でもやっぱり日本人ってパリが好きだよね。



第12回 上野はええのう
97年12月号掲載

ぐっと庶民的な上野について、の第12回目。朝10時半から営業している(しかも朝から満員)もつ焼き屋「大統領」。みんなで行こう!



第13回 オーレー! ジョホールバル
第16回1998年8月号掲載

この回は、、はるばるジョホールバルまでサッカーの日本代表を応援しに行ったときの話でした。いやぁ、盛り上がりましたねぇ、サッカー。



第14回 彼方からの手紙
98年3月号掲載

毎年恒例となったワープスタッフ一同のオーロラ見たい旅行も、数えること3回目。今回は一路カナダへ。果たしてオーロラは見られるのか!?



第15回 ビッグサーで大変でさぁ
98年4月号掲載

アメリカのビッグサーという町での珍道中。飯野さんと『セガラリー』の生みの親、水口氏。レンタカーを借りてビッグサーに向かったのですが…。



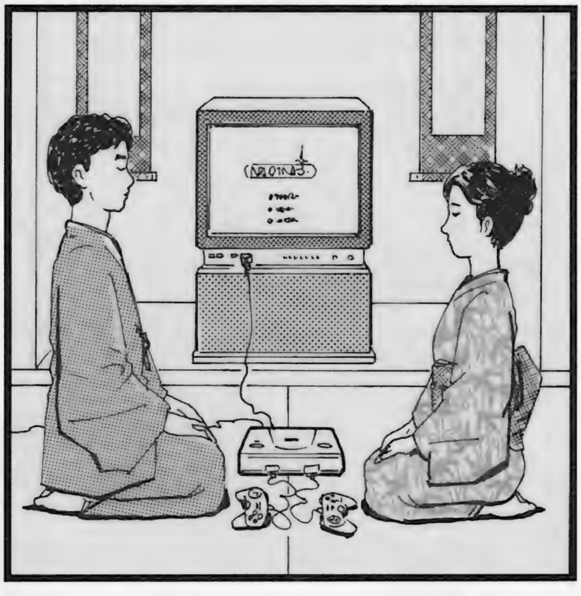
第16回 ちょっとニューなニューヨーク
98年8月号掲載

『D2』の方がにわかに忙しくなってきたため、4ヶ月ぶりの復活となった第16回目。ニューヨークの歩き方ガイドとしてかなりお役立ち度高し。



いいのけんじ
ワープ代表。ゲームクリエイター。2ヶ月にもおよぶ山ごもりがやっと終わりました。10月のゲームショウにはセガブースで出る予定。『D2』のビデオ出展があります。みんな遊びに来て下さいね。

ワープホームページ URL http://www.warp-jp.com



ゲームの作法2

構成・文／大岡　まさひ
イラスト／龍野　宏幸

さよう、作法は必要である。礼を重んじる日本人であれば、ゲームにも作法を求めるのは当然のこと。…とかいう記事を1年ほど前にやったら評判よかったので、そろそろまたやることにしたシリーズ続編。堂々完結（？）。

絶対的作法必要之掟並びに手引開陳！

　ゲームに作法？　なにバカなこと言ってんだかなあもお…とか思ってるキミ、キミのことだよこっち来てちょっとそこに座りなさい。渇～ッ！

　よろしいか若いの、ダラダラゲームをやってはいかん。なんとなくとかテキトーにもダメッ。そんなことだから気持ちがダラけ、生活は乱れ、人生は虚しく過ぎ行くのみとなってしまうのだ。〆切忘れるライターの如く。

　そこで一念発起。正座して、ピシっと背筋伸ばして、大真面目にゲームをやってみろ。さすれば気持ちが違う。気分が変わる。心頭滅却すれば火もまた涼し！　とかわけがわからないことが書いてあるのもまた無作法なのではあるが、ま、そのへんはテキトーにひとつよろしく。



ゲームに作法なんて要るの？



作法がなければ、こんなことになってしまう。



片方がヤル気がないとこーんなことにもなる。



汚い手を使ってこーなったりするのはありがち。



こんな家庭崩壊状態は、ホントベリー悲しい。



だから今、ゲームに作法が求められている！



正しい作法は気持ちのよいプレイを生む。

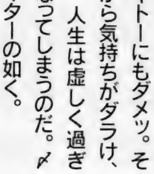


姿勢が違えばコンプリートしたときの感動もひとしお。



日本人なら、ゲームに作法！

これが作法だ



お茶の先生
中井宗壽さん

個人で教えているほか、某私立小学校の茶道部で子どもたちに手ほどきをするなど、お茶の愉しみ方を広く指南すべく活動をしている上品にして気さくな先生。裏千家流。

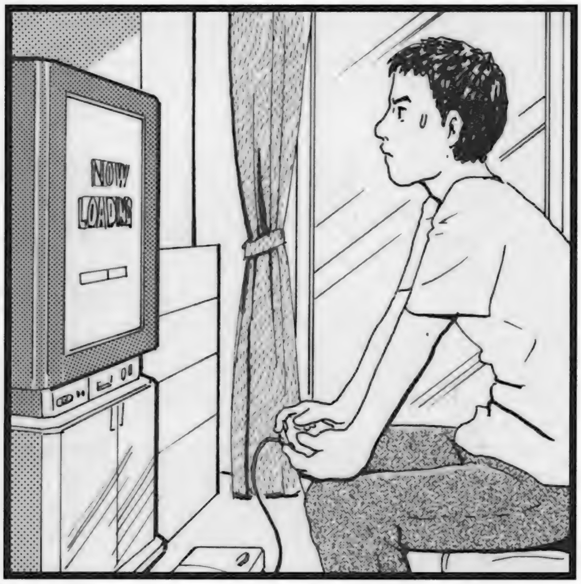
　お茶の世界でいう作法とは、相手のことを思いやり、感謝の気持ちを持つことをかたちにしたものです。そのために細かい決まりごとがある。お辞儀ひとつ取っても3段階くらいお辞儀の仕方があるんですよ。

　それに実はお茶室に入る前からすでに作法は始まっているんです。待ち合いのとき、水を撒いてあったらどうぞお入りくださいという合図、そうでなければ入ってはいけないとか。それから、にじり口（茶室特有の小さな出入り口）から入るときには、自分が履き物を脱いだら脇へやって次の人が入りやすくしておく、出るときは自分が履いたら次の方のためにお草履を出すことになっています。

　面倒と思われるかもしれませんが、それもこれもお茶をいただき、普段とは違うゆったりとした時間を過ごすため。作法はそのための手順なんです。

【初級の章】

まずは初級。ゲームの基本的な作法は大体こんな風になっている。



ゲームを始める前には風呂に入って体を清めかゆいところなどないようにしておけ

さあゲームをしようと思ったら、まず沐浴。風呂に入るべし。これは単に儀式的な意味だけでなく、実用的効果もある。風呂にも入らず体がかゆくては、プレイ中コントローラーから手を離してあちこち掻き始めることになり、まことに効率が悪い。どうせゲームに夢中になれば風呂など入りたくなくなるであろう。ならば今のうちに入っておけということでもある。とくに昔ながらの伝統的髪ベタ系のオタクな人。シャンプーもしよう。

ディスクをセットしたらまずマシンに向かって「一礼」することが肝要気持ちを引き締める

ゲームソフトはちゃんと整理整頓して専用の棚にしまってあるだろうか? ならばそれをうやうやしく取り出し、さらに中身のディスクも丁寧に取り出し、運ぶときは生まれたばかりの赤子を扱うがのごとく扱って、マシンにセットしたら一礼。この一礼が大切である。なぜならこれなしでは「プレイ始めます」という気持ちが生じ得ないからだ。そこを曖昧にするからダラけるのだ。何事も礼に始まり礼に終わる。礼は戦いのゴングでもある。

画面は映っているのか音は出ているのか声を出して確認し無用な危険を回避せよ

さあゲームが始まった。背筋は伸ばしているか。コントローラーは正しく持ったか。ちゃんとゲーム画面が映っているか。では「画面よし」とひと声。音はどうだ。ちゃんと聞こえたら「音よし」とひと声。こうした安全のための基本確認を怠らなければ、テレビの入力切り替えを押し忘れて「おしおきシスターズ2」(テレビ番組)が映っているのに山田まりやを懸命に操作しようとしていたなどといった事態も防げる。声出し確認で危険回避。

「ロード中」はとにかく従順に待ていつでもプレイ再開可なスタインバイ姿勢にて

「ロード中」はこちらも動きをピタリと止めてじっと待つ。とくに初心者はロード中にタバコを吸ったりジュースを飲むなどはもってのほか。ゲームが始まったときの対応に事欠く結果となるからだ。プレイ再開であわててタバコの火種を落としたりジュースをこぼして大切なマシンに飲ませてあげるなどといったことがないよう、じっと画面を凝視しスタンバイ体勢を取って待つ。あたかも飼い犬のように従順に。尻尾は振らずともよし。

【中級の章】

ゲームの腕が上がってくるにつれ求められる作法も様変わりする。

防音対策を講じよっていうかそれが嫌なら高性能なヘッドホンを即、購入せよ

中級者ともなればゲーム中の集中力も発揮できるようになるだろう。だが、たとえば突然の電話などは困りもの。ベルが鳴るのすら邪魔なので電話線を抜いておいてよし。さらにアパートの隣の部屋の物音なども気になることがある。防音のため壁に発泡スチロールを貼り巡らせよ。はたまた天井を駆け巡るネズミの足音にイラつくこともある。屋根裏に猫を放て。というか最初から高性能なヘッドホンを装着すればすべて解決。夜中には必須。

ゲームをやりながら寝ることは気持ちいいのでちゃんと眠り用のゲームを用意しとく

ゲームをしながら寝てしまう——これほど心地よく快楽的でとろけるほどに幸福なことはない。しかし寝たばっかりにせっかくのムービーを見逃してしまったとか、電車がはるかホームを通り越していたとか、キャラが死んでいたとかいうことはありがちだ。これを防ぐにはむろん眠くなったら即、プレイをやめること。そして眠り用ゲームに切り替える。ボタン連打で経験値だけ上げるなどの作業が行なえるものが吉。このメリハリが作法。

昔さんざん遊んだ古きゲームたちに感謝の念を捧げるため供養プレイもすべし

たまには押し入れにしまったファミコンやスーファミを取り出し、昔さんざん世話になったゲームなどをプレイして過去を振り返るべし。過去の作品に対しても感謝の念を忘れないためだ。とくにお彼岸などに実行するとよし。プレイしながら読経もすれば、ゲームたちも迷わず成仏してくれるであろう。ところでやり始めてみると意外に面白くなって延々とプレイが始まってしまい気づくと頬がこけていたりしたら、偉いお坊さんに頼もう。

夜道での「素振り」を他人に目撃されたら即座にコンダクターのフリをしてごまかせ

アクションや格闘ゲーム、ビートマニアなどにハマると、道を歩きながらもついシャドウボクシングならぬシャドウゲームをしていたりしないだろうか? で、それは別にいいのだが、問題は住宅街などの夜道で誰もいないと思って素振っていたら誰かといきなり鉢合わせしたときだ。「なんなのこの人?」と怪訝な顔をしていたら即座に指揮棒を振っているフリをすべし。これならクラシックマニアだと納得&安心される。これも思いやり。



【上級の章】

このクラスともなればマニアックな作法も完全マスターしたい。

上級者のゲーム中のお菓子はスナックをつぶしてミルクを混ぜストローで飲むスタイル

ゲームをしながらお菓子を食べるにはどうするか。いろいろ方法はあるが、最近のおすすめはポテトチップスやカールなどをよくつぶし、そこにミルクを加えてかき混ぜストローにて吸って食べるスタイル。手も汚れず、画面から目を離すこともなく食せる。練習すれば両手でコントローラーを握ったままの摂取すら可能ともいわれる(誰がいっているのかは不明)。何も汚さず、スマートで効率的なため、作法にも則っている。お試しあれ。

保存用にゲットしたゲームソフトは専用冷蔵庫にて慈しむように保存

新作ゲームは2コ買いがデフォルト。1枚は保存用、もう1枚はプレイ用だが、保存用はけっして封を開けてはならないのはもちろん、サランラップをかけ、CD-ROM格納用として購入した冷蔵庫にて弱低温で保存すべし。ゲームソフトを大切にし、慈しむ気持ちが大切。いっぽう、プレイ用に買った方は遊ぶためのものなのだからさんざん遊びまくって邪険に扱ってよし。女の子をそんなふうに使い分けてはもちろんいけませんよ。



客としてお邪魔した際にはマシンのことをためつすがめつするなどして通な言葉で褒めよ

他人の家に行ったら、まずゲームマシンなどを褒める。たとえ同じ物を自分が持っていたとしてもだ。「問答」などと呼ばれるような会話を楽しむのもまた作法のひとつ。「初期型のグレサターンとはまた」などややマニアックな会話に持っていくのも喜ばれる。マシンを手に取りためつすがめつしながら「このシリアルナンバーは、デュアルショック同梱直前のPSですな」等と言えばさらに通だが、「はぁ…」と呆れられる可能性も若干。

マイコントローラは独自のペイントで季節感なども出してさわやかにアピール

他人の家で遊ぶときはコントローラーは持参。自分の手になじむ道具を使うという意味と、他人様のマシンを借りるのだからそれくらい用意する気遣いを持つという意味がある…というのは「1」のときも書いたが、自分のと人のと紛らわしくなることもあるのでさらにひと工夫。自分だけのオリジナルのペインティングなども施しておくとよい。冬はホットに炎ペイント、夏はクールに氷ペイントなどと季節感を出せばさらに喜ばれる。誰に。

【特殊の章】

ゲームマシンやゲームの種類によって、また別のマナーも必要に。

GBは初デートで活用。さりげなく取り出せばそれだけで恋の行く末が判明す

初デートにはまずゲームボーイを持っていくべし。2人でどこかのベンチに座り、ふと会話が途切れたらさっとバッグから取り出す。「あ、なになに、ひょっとしてポケモン?」などと乗ってくるならゲーマーの女にふさわしい。まったく興味を示さなければしょせん長続きはしないから、お互い深い傷を負わないうちに別れること。ゲームボーイひとつで相手を見抜けるので便利かつ差し障りがなく、相手に失礼にならない…ような気がした。

ゲーセンでは他人のプレイを眺めながらけなすのは御法度どうせなら褒めまくれ

ゲーセンは公共の場なのでさまざまな作法が求められるが、とくに他人のプレーを見ているときは注意されたし。上級者ほど思わず「そうじゃないだろ」とかいってしまいがちだがぐっとこらえると「バカめ」と思っているかのような笑い顔になったりするのでそれもこらえるとただの無表情になり冷たい視線の人と思われてしまう。むしろ、「おお、いいね」「うわ、さすがだ」とかむやみに褒めたりすると意外と友達になってしまったりする。

64で対戦ゲームはコントローラで刺されたりせぬようちょっと離れてプレイ

NINTENDO64の場合はなにしろコントローラーの形状がああなので、友人との対戦ゲーム時に注意。下手に勝ち続けてばかりいるとあれで刺される。というか、負け続けているとこちらもあれで刺したくなるので、お互い離れて座ったほうがよい。といってもPSのデュアルショックで後頭部を殴打されてもやはり効くので、なんでも一緒といえば一緒であるが。とにかく対戦時に暴力に訴えるのはやめよう。落ち着いて落ち着いて。

ネットゲームは作法無用な無法地帯だがそんな中にも無頼者のマナーを

ネットゲームは作法という言葉すらも知らないようなアナーキーな連中がゲリラ的に幅を効かせていたりするが、その場合でも、やっつけた相手には「悪く思うなよ」くらいは声をかけるようにしておきたい。殺伐とした中にも礼儀あり、である。背後から忍び寄ってしとめたあとで「こんにちわ」なんていってみるのもあり。殺し屋にも一分の魂、である。そういう世界になじめないタイプの作法人は将棋や囲碁の通信ゲームにしておけ。



【異端の章】

常人とは異なる世界。よくわからない作法もあったりするのだ。

電車の中での突然のゲーム禁断症状にはとにかくさわれるボタンが必要となる

突如、電車に乗っていてゲームがしたくなった、ゲームボーイもミニゲームも持っていない、というときは「うおーやりてー」などと叫びながら走り回って他人に迷惑をかけたりしないようにするため、自分の洋服のボタンをいじりまくるなどして気を紛らわせよう。ボタンをさわっていれば少しは気が鎮まるはずだ。人の洋服のボタンをいじるのはまずい。とくに近くにいるのが若き女性の場合。さらにドアのそばの非常ボタンにも近づかない。

挿入の快感を味わうのもいいがそれも1日3回程度以上は体に悪い

マシンにディスクを入れるときには、格闘ゲームなら「はっ」、ギャルゲーなら「イヤーン」、トゥームレイダー2なら「ダメだわ」(ちょっとマイナー)などと声を発しながら入れるべし。つまり挿入感を楽しむ。ただ、そればっかりずーっとやっているとかなり体力も消耗するので、1日3回程度にとどめておいた方がいい。若いうちはまあいいのだが、私などもうこの頃全然いうこともきかなくなってこないだもせっかく(以下略)。

今さらなゲームをコンプリートしたときには1人で祝ってそして泣け

今さらすぎて他人にはあまりいえないが、実は最近や——っとFFのはるか昔のⅣ(スーファミ)が全部クリアできたんですよ それが嬉しいんですよ、というときは、きっと今さらすぎて他人には全然いえないだろうから1人でコントローラーを握りしめて嬉し泣きしてよし。そして自分へのご褒美にとっておきのシャンパンを抜こう。今ごろそんなゲームをコンプリートして喜んでいる自分に乾杯。自分を褒めてあげるのも作法。いやいい話です。



作法マンガ

正しい対戦ゲームの作法2
WORLD SOCCER 実況ウイニングイレブン(コナミ)編



チームを決める前に「日本いきます」と報告。「OKです」と言われたら決定。



実戦に投入する選手名も読み上げる。「ミッドフィルダー、名波浩〜」など。



ボールを奪いにいくときは直接プッシュ可。ただし、後ろからのプレーは即刻レッド、部屋から退場。

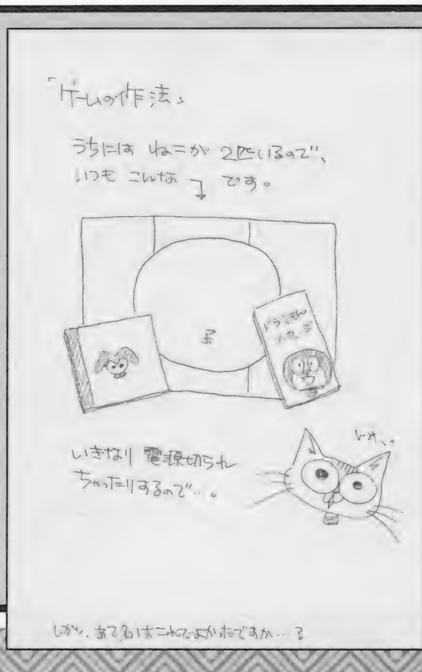


ゴールが決まったら「リプレイいきます」と報告。じっくり見てよいが、1分程度が限界の目安。



勝負がついたら礼。お互いの健闘をたたえ合い、ユニフォームを交換するもよし。

最後に——



福岡市　坂本さんから頂きました

右は読者からいただいた作法である。あーなるほど、猫がいるとまたあれですよね、猫にそうさせないための作法も必要になる、と。素晴らしい。いや実に生活感あふれるネタですニャ。

というわけでみなさんも是非、それぞれ自分のライフスタイルにジャストフィットしたゲームの作法を考え、かつまた実践していただきたい。お茶の先生もおっしゃっていたように「気持ちのよい時間をすごすため」こその作法。そして相手(ゲームを作っている人も含む)への思いやりと感謝の念も忘れずにネ!

作法募集 じゅげむではこれに懲りず、さらに引き続き、読者からの「ゲームの作法」を募集いたす所存。アイデアを書いてじゅげむ「ゲームの作法」係まで、乞う、応募!

ゲーム攻略本&CDガイド

攻略本もCDも、ゲーム関連情報はすべてじゅげむにおまかせあれ！

9月発売のゲーム攻略本情報

ゲームの本というと、まず思い浮かぶのが攻略本。だけど、最近は小説も結構人気があるみたい。ゲームもいいけど、秋の夜長は読書で過ごすのもいいのでは？

発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	『封神演技』完全攻略マニュアル	PS	コーエー	1400円（別）
発売中	『アンジェリーク　デュエット』恋愛講座	PS	コーエー	1200円（別）
発売中	『アンジェリーク』ラブラブ通信	PS・SS	コーエー	930円（別）
発売中	『いつでも！にゃんとワンダフル』オフィシャルガイドブック	GB	コーエー	800円（別）
発売中	『Winning Post3』プログラム'98ハイパーガイドブック	PS	コーエー	1200円（別）
発売中	『Winning Post3』大辞典	PS	コーエー	1600円（別）
発売中	『デストレーガ』ハイパーガイドブック	PS	コーエー	1200円（別）
発売中	『ダービースタリオン98』公式ブリーダーズバイブル	SFC	アスペクト	1200円（別）
発売中	『スターオーシャン セカンドストーリー』ファイナルガイド	PS	アスペクト	1200円（別）
発売中	『メリーメント・キャリング・キャラバン』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1200円（別）
発売中	『火星物語』オフィシャルスターターブック	PS	アスペクト	1300円（別）
発売中	ポケモンスタジアムカップ対応『ポケモンスタジアム』トレーナーズガイド	N64	アスペクト	850円（別）
発売中	『SD ガンダム G GENERATION』コンプリートガイド	PS	アスペクト	1400円（別）
発売中	『シミュレーションRPGツクール』公式ガイドブック	PS	アスペクト	980円（別）
発売中	『エンドセクター』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1300円（別）
発売中	『私立ジャスティス学園』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1300円（別）
発売中	『モンスターファーム』最強CDデータブック1000！III	PS	エニックス	933円（別）
発売中	小説『スターオーシャン セカンドストーリー』上巻	PS	エニックス	933円（別）
発売中	小説『スターオーシャン セカンドストーリー』下巻	PS	エニックス	933円（別）
発売中	『ヨウカイザー』最強データブック	携帯	エニックス	838円（別）
発売中	『デジタルモンスター』Ver.5最強データブック	携帯	エニックス	476円（別）
発売中	『アストロノーカ』公式ガイドブック　明るいファーマーブック	PS	エニックス	1238円（別）
発売中	『いただきストリート ゴージャスキング』公式ガイドブック	PS	エニックス	1238円（別）
発売中	『アストロノーカ』パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク	1300円（別）
発売中	『シャイニングフォースIII シナリオ3～氷壁の邪神宮～』オフィシャルガイド	SS	ソフトバンク	1200円（別）
発売中	『バーチャストライカー2バージョン'98』オフィシャルガイド	アーケード	ソフトバンク	1200円（別）
発売中	ニンテンドウ64完璧攻略シリーズ『F-ZERO X』必勝攻略法	N64	双葉社	1300円（別）
発売中	ニンテンドウ64完璧攻略シリーズ『ポケモンスタジアム』必勝攻略法	N64	双葉社	900円（別）
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『ブリーディングスタッド2』公式ガイドブック	PS	双葉社	1300円（別）
発売中	『SD ガンダム G GENERATION』必勝攻略大全	PS	講談社	1200円（別）
発売中	『私立ジャスティス学園』熱血攻略ガイド	PS	講談社	1200円（別）
発売中	講談社MOOK OVA『サクラ大戦』～桜花絢爛～蒸気キネマ画報	SS	講談社	1300円（別）
発売中	『Knight & Baby』だいぼうけんの書	PS	講談社	1000円（別）
発売中	『メタルギアソリッド』完全攻略ガイド	PS	講談社	1200円（別）
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』公式攻略ガイド	PS	講談社	1200円（別）
発売中	『メタルギアソリッド』公式ガイド	PS	NTT出版	1200円（別）
発売中	『ブレイズ&ブレイド バスターズ』完全攻略ガイドブック	PS	NTT出版	1100円（別）
発売中	『ポケモンスタジアム』ポケモンリーグ養成BOOK上巻	N64	メディアワークス	730円（予）
発売中	電撃文庫『テイルズ オブ デスティニー』天地戦争編	―	メディアワークス	510円（別）
発売中	『お嬢様特急』②	―	メディアワークス	510円（別）
発売中	『スレイヤーズろいやる2』完全攻略ガイド	SS	メディアワークス	950円（別）
発売中	電撃ウラワザ王'98年秋最速版	総合	メディアワークス	550円（別）
発売中	『ポケモンスタジアム』絶対必勝BOOK	N64	メディアワークス	750円（別）
発売中	『バトルアスリーテス大運動会③』A.D.4999	―	メディアワークス	560円（別）
発売中	『ヨーカイザー』大百科　幽奇道怪奇道	携帯	勁文社	780円（別）
発売中	『デビルっちのたまごっち』大百科	携帯	勁文社	680円（別）
発売中	ゲーム必勝スペシャル『ドリーム・ジェネレーション』	PS・SS	勁文社	1200円（別）
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『エピカ・ステラ』	PS	勁文社	1280円（別）
発売中	『どきどきポヤッチオ』わくわくライフファイル	PS	新紀元社	1200円（別）
発売中	『メタルギアソリッド』パーフェクトガイド	PS	新紀元社	1200円（別）
発売中	『どきどきポヤッチオ』	PS	ゼスト	1000円（予）
発売中	『NAVIT（ナビット）』	PS	ゼスト	1200円（予）
発売中	『スレイヤーズろいやる2』公式攻略ガイドブック	SS	富士見書房	1200円（別）
発売中	『ヴァリアブル・ジオ』Complete Visual Collection	PS	ケイエスエス	2095円（別）
発売中	『F-ZERO X』最終攻略読本	N64	ジャパン・ミックス	1200円（予）
発売中	Game Fan Book『Mystic Mind～揺れる想い～』公式ガイドブック	PS	毎日コミュニケーションズ	950円（別）
発売中	『ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～』徹底バトルガイド	PS	ローカス	1000円（別）
10月	コナミ完璧攻略シリーズ『実況パワフルプロ野球98開幕版』サクセスモード公式完全ガイドブック	PS	双葉社	1100円（別）
10月	プレイステーション完璧攻略シリーズ『爆走デコトラ伝説』ペイントアートブック（仮）	PS	双葉社	1200円（別）
10月	プレイステーション完璧攻略シリーズ『御神楽少女探偵団』完全ガイドブック	PS	双葉社	1200円（別）
10月2日	『ポケモンスタジアム』大百科	N64	エニックス	838円（別）
10月2日	『デジタルモンスター』Ver.1.2.3.4.5最強データブック	携帯	エニックス	838円（別）
10月22日	じゅげむBOOKS『LSD』ラブリー・スイート・ドリーム	PS	メディアファクトリー	未定
10月中旬	じゅげむBOOKS『ナムコアンソロジー1』パーフェクトガイド	PS	メディアファクトリー	1300円（別）
10月中旬	じゅげむBOOKS『DEBUT21』公式ガイドブック(仮)	PS	メディアファクトリー	未定
10月下旬	じゅげむBOOKS『NO ë L』シリーズ メモリアルブック(仮)	PS・SS	メディアファクトリー	未定

※ここに掲載されているデータは、9月10日までに公開された情報を集計しています。そのため、予期なくタイトルや価格が変更されたり、発売延期になることもあります。

PICK UP 今月オススメの攻略本&CD4選

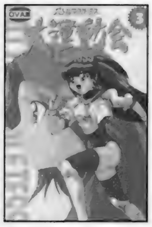
攻略本

『ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～』徹底バトルガイド
ローカス／発売中／1000円（別）



物語性を重視したアドベンチャー＋格闘の徹底ガイドブック。前半はキャラクターやイベントなど、ストーリー部分を紹介し、後半では技解析や対コンピューター戦など、格闘部分の攻略をしている。

『バトルアスリーテス大運動会③』A.D.4999／メディアワークス
発売中／560円（別）



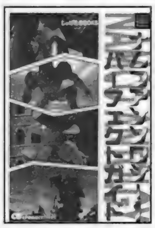
メガヒットOVAの『大運動会』をコミック化。この3巻では、5話の「目標への努力」と6話の「舞台の向こうに…」を完全収録。OVAを見た人も、また違った感覚で楽しめそう。巻末の設定資料もうれしい。

『いつでも！にゃんとワンダフル』オフィシャルガイドブック
コーエー／発売中／800円（別）



ペットを上手に育てるための効果的なアイコン（コマンド）の解説を重視した、唯一の公式ガイドブック。勲章獲得条件や隠しキャラ出現条件など、必見の情報が満載されている。やり込みには欠かせない1冊。

じゅげむBOOKS『ナムコアンソロジー1』パーフェクトガイド／10月中旬発売／メディアファクトリー／1300円(別)



1980年代のナムコを代表する4作のアレンジバージョンを完全攻略するとともに、オリジナルバージョンの魅力も徹底検証。当時を振り返る4編のエッセイも収録。隠しイベントや懐かしの裏面も紹介。

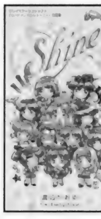
9月発売のゲームCD情報

相も変わらぬ人気を誇るゲームのサントラ盤。最近ではゲームに先駆けて発売されることもあるので、ファンならこのコーナーは要チェックだね！

発売日	タイトル	レーベル名	価格
発売中	『メタルギアソリッド』オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード／コナミ	2243円（込）
発売中	『悪魔城ドラキュラ』ベスト	キングレコード／コナミ	1980円（込）
発売中	『悪魔城ドラキュラ』ベスト2	キングレコード／コナミ	2980円（込）
発売中	『パロディウス！～神話からお笑いへ～』	キングレコード／コナミ	1980円（込）
発売中	MSXスーパーアンティークス	キングレコード／コナミ	1980円（込）
発売中	『XEXEX』	キングレコード／コナミ	1980円（込）
発売中	DRAMA CD『ときめきメモリアル　彩のラブソング』with you vol.2	キングレコード／コナミ	2854円（込）
発売中	『DANCING BLADE　かってに桃天使！』オリジナルサウンドトラック	キングレコード／コナミ	2243円（込）
発売中	『みつめてナイト』Concert	キングレコード／コナミ	2854円（込）
発売中	『沙羅曼陀』Again	キングレコード／コナミ	1980円（込）
発売中	DRAMA CD『みつめてナイト』第2巻　真実～TRUTH～	キングレコード／コナミ	2854円（込）
発売中	『SNATCHER』『POLICENAUTS』小島秀夫監督作品　音楽集	キングレコード／コナミ	2854円（込）
発売中	『遊戯王　モンスターカプセルブリード&バトル』オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード／コナミ	2243円（込）
発売中	『ときめきの放課後～ね☆クイズしよ｜～』オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード／コナミ	3673円（込）
発売中	『フレンズ～青春の輝き～』ボーカルコレクション	キングレコード/NECインターチャネル	2913円（込）
発売中	『K.O.F.』THE BEST	PC／サイトロンレーベル	2000円（別）
発売中	『侍魂』THE BEST	PC／サイトロンレーベル	2000円（別）
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ　京』	PC／サイトロンレーベル	2200円（別）
発売中	『THE KING OF FIGHTERS'98』	PC／サイトロンレーベル	2800円（別）
発売中	『BEAST BUSTERS -SECOND NIGHTMARE-』	PC／サイトロンレーベル	1800円（別）
発売中	『THE KING OF FIGHTERS'98』ドラマCD	PC／サイトロンレーベル	2800円（別）
発売中	NEO･GEO･DJ station in ねおちゅぴ	PC／サイトロンレーベル	2840円（別）
発売中	『b.l.u.e.legend of water』	PC／サイトロンレーベル	2840円（別）
発売中	『探偵神宮寺三郎～夢の終りに～』10THANNIVERSARY SPECIAL ALBUM	PC／サイトロンレーベル	2310円（別）
発売中	『ラングリッサーV THE END OF LEGEND』ドラマアルバム	ファーストスマイルエンタテイメント	3873円（込）
発売中	『エピカ・ステラ』オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイルエンタテイメント	2854円（込）
発売中	『エーベルージュ』ヴォイスコレクション	ファーストスマイルエンタテイメント	2548円（込）
発売中	『お嬢様特急』ヴォイスコレクションアルバム	ファーストスマイルエンタテイメント	2548円（込）
発売中	『GRAN TURISMO』ロックアレンジアルバム	ファーストスマイルエンタテイメント	2854円（込）
発売中	LIVE TOUR'98 fromスーパーロボット魂	ファーストスマイルエンタテイメント	2854円（込）
発売中	『センチメンタルグラフティ』～東京集合！アナタをもっと知りたくて…～	ムービック	2500円（別）
発売中	ドラマCD『フレンズ～青春の輝き～／Dear My Friends』	ムービック	2600円（別）
発売中	『アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～』音楽集　ソリテア幻想	コーエー	2500円（込）
発売中	『アンジェリーク　デュエット～飛空都市物語～』	コーエー	3000円（込）
発売中	『サクラ大戦2』ドラマCDシリーズ　ラジヲドラマ・少年レッド	テイチク	3000円（込）
発売中	『ぷよぷよ通DX』	テイチク	2500円（込）
発売中	『サイキックフォース2012』アーケードサウンドトラックス	ZUNTATA	3600円（込）
発売中	『サイキックフォース2012』～オーディオドラマVOL.1～	ZUNTATA	2550円（込）
発売中	THE ラスタン	ZUNTATA	2550円（込）
発売中	『センチメンタルジャーニー』Shine	バンダイ・ミュージックエンタテイメント	1000円（込）
発売中	『猫なカ・ン・ケ・イ』ラジオドラマVOl.1	バンダイ・ミュージックエンタテイメント	2600円（込）
発売中	『ファーストkiss☆物語』	日本クラウン	2500円（込）
発売中	『はいぱぁセキュリティーズ2』ドラマCD Vol.3～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～	日本クラウン	2500円（込）
発売中	『季節を抱きしめて』	SPEビジュアルワークス	816円（込）
発売中	『トゥルーラブストーリー』みさきの部屋へおいでよVol.3	ワンダーエンターテイメント	2400円（別）
発売中	『お嬢様特急』～トワイライト・ウェガ～2nd HALF	ポリグラム	2854円（込）
発売中	『バッケンローダー』オリジナル・サウンドトラックス	マーベラス	2310円（込）
10月14日	『ルームメイトW～ふたり～』Do Do Do	データムポリスター	1050円（込）
10月21日	『サンパギータ』Hold On	VORN	816円（込）

CD

『センチメンタルジャーニー』／Shine
バンダイ・ミュージックエンタテイメント
発売中／1000円（込）



『センチメンタルジャーニー』の主題歌を収録。ゲーム中では、オープニングで1コーラスしか流れないが、このCDではノーカットバージョンを聴くことができる。カップリングの曲は、恋のせつない気持ちが歌われている。



今秋発売予定の『ルームメイトW～ふたり～』のオープニングテーマが、ゲームに先駆けて発売される。プレイヤーと同居生活を送る女子高生と看護婦、2人の女の子が歌うPOPで明るい曲は、聴けば元気が出ること間違いなし！

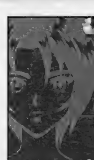
『ルームメイトW～ふたり～』エンディングテーマ／Do Do Do
データム・ポリスター
10月14日
1050円（込）

THE ラスタン
ZUNTATA
発売中
2550円（込）

Z－REPLICAシリーズ第3弾は、『ラスタン』シリーズ3作品の曲を1枚にまとめた待望のアルバムだ。「中世」をモチーフとした個性溢れる音を、パワーアップさせて再現。初回特典のクリアーカード（スコア）も見逃せないぞ！



「やるドラ」シリーズ第3弾、『サンパギータ』のエンディングテーマが早くも登場。ムービーやゲームの名場面（WIN、MAC対応）を集めたCD－ROMデータも収録されているので、ぜひ手に入れておきたい一枚だ。



『サンパギータ』
Hold On
VORN
10月21日
816円（込）

ライバルに差をつけろ！ クチコミ重視の読者ページ GEMDAN

GEM団5 GO!

1年の長きに渡ってご愛顧いただいたGEM団5も、本誌新装刊に伴い今月で最終回…。この6ページも見納めかぁ。そして最後にGEM団からの重大発表が！

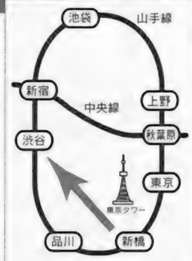
新橋⇩渋谷 GEM団お引っ越し 死の行軍'98

編集部の引っ越しに伴い、電池ビルのある新橋からMFのある渋谷までなぜか、徒歩で引っ越しすることになったGEM団メンバー。愛、友情、そしてアクション盛り沢山の20キロに及ぶ死の行軍をGEM団・直井が徹底リポート。さあ、諸君。これを見て涙するがいい。



さあ、お歌を唄って出発ダ！

読者のみんなから頂いたGEM団ハガキとアンケートハガキを持って旧編集部を旅立とうとするGEM団メンバー。遠藤さん、忘れモノはないですか？ 前川さん、辛い思い出は置いていってもいいんですよ。ボクも水筒のコーラは満たんダ！ それでは、行って参りマス！



これが引っ越しルートだ！

遠藤さんの思い出の地を発見！



竹芝埠頭に行く途中、遠藤さんが6年前にバイトしていた焼き鳥屋を発見。懐かしいお店に再会した遠藤さんは、感極まって得意のＹＡＺＡＷＡポーズをキメてしまいました。



東京湾の日の出を見るために、竹芝埠頭に到着。遠藤さん演出の日の出プランに前川さんもウットリ☆ジットリ。でも、2人とも曇って日の出なんか見えませんよ！ う～ん、それにしても前川さん、いい匂いがしますな。

ドキッ！デートスポットでE感じ

増上寺にて「旅の安全祈願＆出発から降っている雨やんでくれッ！」と、手を合わせる3人。しかし、祈りのかいなくこの後、豪雨に見舞われることになる。前川さんが「男が欲しい！」なんて祈るからいけないんだッ！



直井の高校を発見セリ！



ボクが甲子園(ダンス)を目指して、6年前に通っていた私立Ｓ高校を発見。当時は絶対にできなかった、校門の前でタバコを吹かすという暴挙にチャレンジ。うーん、今でもなんかビクビクしちゃってあんまり旨くないね。

スススメ スススメ GEM団三銃士

世界一だぜ！東京タワー



いつも修学旅行生で大賑わいの東京タワーにやって来たぜ！ 昭和33年生まれで身長333メートルのビッグマグナムを前にGEM団の3人、特に前川さんが大、大、大コーフン。いやー、あやかりたい。あやかりたい。

望遠鏡を覗いて六本木交差点横の黒沢（弟）が6階店長を務めるスクウェアビルを確認。この後3人は♪とっこと～ん1人の女、と唄いながら2時間あまりタワー見学する。雨と見学でスケジュールは大幅に遅れるハメに。





憧れの六本木交差点に到着。3人とも余裕のない笑顔で疲れをアピール。まだ先は長い、ガンバルンバッ！

そろそろゴール 渋谷目指して進撃ダ！



渋谷行きの標識を確認。ひょっとしてもうすぐなのか？でも、運動不足の体にはキツイぜ。引っ越しは戦争だ！

万歳！万歳！渋谷ニ到着ナノダ



ついに感動の24時間マラソンも終了。誰も迎えがいないけど、ここまで本当に大変だった。前川さんのポケットピカチュウは1万4千歩あまりカウントし、遠藤さんは六本木で女の子3人ナンパし、ボクはコーラを13本飲んだ。そして、編集の小島さんはこの後すぐ風邪で倒れた。みんな本当にありがとう。もう二度とこんな事はやらないよ。そしてこれからもGEM団をよろしく！



◆引っ越しプレゼンター98



今回の引っ越しで編集部から発見された非売品の販促グッズを段ボールにブチ込んで1名様にプレゼント！ 欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、電話番号、GEM団の感想、好きな野球選手を書いて、〒150－0002 東京都渋谷区渋谷3－3－5 モリモビルじゅげむ編集部『祝マグワイア本塁打記録』係りまで送ってくれ！

読者の思い込みクチコミソフトレビュー
オレゲースプラッシュ

新旧問わず、自分がイカしてると感じたゲーム。心のベスト10入りしたゲームを、思うがままにレビューだ！

［丸数字は登場回数］

■スターフォックス64／N64／任天堂／97㊗

●個人的には、映画とゲームを最も近づけた作品だと思います。ストーリーは単純で子供向けのキャラ設定だけど、ゲームを中断してムービーを入れるなどの演出に頼らず、ゲーム中の通信による会話での物語構成は、映画的ゲームのひとつの回答と言っていいのではないでしょうか。

（新潟県　来夢来人）



◎初の振動パック対応ソフト。特にマグマの中を飛ぶときの、微妙なビリビリ感は絶品!?

■グランディア／SS／ゲームアーツ、ESP／97㊗

●「冒険をしたい」というシンプルな理由で旅立つのが、とても良かった。新しい大陸に渡り、世界の果てのその向こうを見てみたいという主人公。まさに男のロマンをゲームにしていて、とても心をくすぐった。演出が良く、感動の場面では必ずメインテーマが入り、盛り上げてくれる。思えば遠くへ来たもんだと、実感させてくれるRPG。

（茨城県　神砂嵐）

■リフレインラブ～あなたに逢いたい～／PS／リバーヒルソフト／97㊗

●主人公含めて男4女3の男女7人の、恋と友情の物語。それぞれ誰かに想いを寄せていて、その絡み合った人間関係と、主人公が3人の女の子の誰を好きなのかでストーリーが変化していくところが面白い。私はクラブでDJやってる男の子にハマってしまい、しかも後半には、その男の子が恋のライバルになってしまった!! 主人公を男女両方から選択できれば、良かったんだけどなー。

（福岡県　私は女）

■鈍色の攻防　32人の戦車長／PS／シャングリ・ラ／97㊗

●リアルな戦車の操縦感もさることながら、何がキタって、キャラクターの存在感。映画のワンシーンを思わせる会話のセンスや、戦闘中に話しかけてくる仲間の声に、気が付けばズッポリ。意外でしょうが、女の子も充分楽しめるゲームだと思います。

（大阪府　LINTS）

■平成 新・鬼が島／SFC／任天堂／97㊗

●ディスク版がリメイクなしで遊べたことに感激した。オリジナルストーリーも本編としての厚みをしっかり持った出来で、特に犬の細やかな仕草が可愛かった！　続編を期待してしまう。この素朴な良さを残して、グラフィックだけに頼らない、こういった作品が残っていってもいいと思うのだが。

（神奈川県　島津美保）

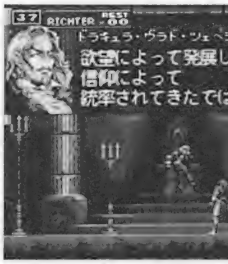


◎ソフトは単品でも発売されてるので、そっちがオススメ。書き換えより安くツクよ！

■悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～／PS／コナミ／97②

●今までのドラキュラからシステムだけガラリと変えて、RPGっぽくなったのが嬉しい。クリアするだけでなくアイテム集めなど、やり込める内容になって、そのうえ発売当初のソフトにはイラスト集とサントラCD付きで、何から何までお得感の強い1本だと思う。

（東京都　落合克宗）



◎ルートを探して、マップを埋めていく楽しみ。回復アイテムは居酒屋なみの充実ぶり？

■エアーズアドベンチャー／SS／ゲームスタジオ／96㊗

●ゼビウスを制作した遠藤雅伸氏がプロデュースしたRPG。当時はかなりのクソゲー扱いを受け、現在も低価格にて販売中だが、余計なシステムを一切無くした正当派RPG！　音楽も三枝成彰氏ということで芸術点10点満点です。

（静岡県　セガレンジャー）

■ときめきメモリアル／SS／コナミ／96②

●3年間の高校生活をバラ色にも灰色にもできるSLG。私の場合、あの御方に電話しまくってたので女の子達に総スカン喰って、女の子とは無縁な高校生活でしたが、あの御方がいてくれるだけで幸せです。私のときメモは、あの御方のためにあるのだから。

（岐阜県　松浦鯨）

■エメラルドドラゴン／PCエンジン／NECホームエレクトロニクス／94㊗

●友人にPCエンジンを勧められて買った頃に、ジャケットの絵を気に入って購入。豆粒のようなキャラをチョコチョコと動かす戦闘に、めまいを起こしながらクリアしたけど、ストーリーと絵は、当時としては完成度が高かったように思う。今も大事に、本体とともにお宝。

（鳥取県　鳥取パルプンテ）

■バハムートラグーン／SFC／スクウェア／96㊗

●あまり脚光を浴びたことがないかも知れませんが、私はさりげに好きです。練られたキャラクターやシナリオ、戦闘にドラゴンの育成など、どれも優れていると思います。サクサク進めるのですが、1話ごとにドラマあり笑いあり涙あり。誰がというわけでなく全員が主人公になり、いつのまにか自分もその中の1人になった気持ちで楽しめる。そんなゲームでした。

（東京都　ちさち）



◎武器防具や道具を食べさせて、ドラゴンを育てるRPG。「Hな本」なんてアイテムも？

■天下布武～英雄たちの咆哮～／MD／ゲームアーツ／91㊗

●戦国SLGといえば信長の名を冠したあのシリーズが有名だが、私はこっちの作品を推す。敗けた武将がよく討ち死にする合戦のシビア。メガCDのくせに妙に美麗なグラフィックが、歴史マニアの血をたぎらせる。合戦シーンのアニメは素晴らしい！　チマチマと動く兵達、鉄砲隊の弾込めは特にイイ！　季節によって変化する背景。現行のハードで続編をよろしく。

（東京都　松岡宏晃）

■ソフトボール天国／FC／トンキンハウス／89㊗

●野球ゲームはいろいろあるけど、このゲームはそれ以上に面白く、飽きない。ソフトボール特有のルールはもちろん、球場に池や岩があったり、学校のグラウンドでは窓ガラスを割るとアウトになる。それに選手も泳げる者、飛べる者など状況に応じた選手がいるのも面白い。この特性を活かしたまま、PSやSSなどで発売されるのを期待してます。

（大阪府　DAI）

■アトランチスの謎／FC／サン電子／86㊗

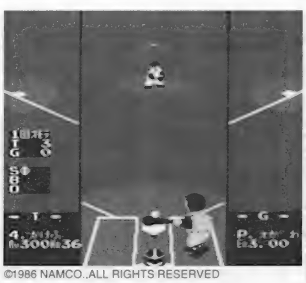
●とにかくよく死ぬ。自分の爆弾で死ぬし、落とし穴に落ちても死ぬ。鳥のフンでも死ぬ。とにかく一撃で死ぬというあたりが、スペランカーに似ている。主人公が探検家ということもあるしね。裏技が激ムズだった。

（三重県　受験嫌い）

■プロ野球ファミリースタジアム／FC／ナムコ／86㊗

●複雑なシステムを導入しまくっている最新の野球ゲームなんかより、至ってシンプルな老舗の作品のほうがずっと良い。投げて打って走る。変に難しい操作に煩わされることもなく、野球の原点たるその楽しみを存分に味わえるからだ。そして何より、阪神（タイタンズ）にバース、掛布、岡田の伝説のクリーンナップもいるし…ね。

（千葉県　安藤充謙）



◎阪神が強く、ファンには超人気の86。バックスクリーン3連発を再現してやろうぜ！

■スペランカー／FC／アイレム／85②

●まだFCが主流だった時代の隠れた迷(?)作。主人公が死んだ後のゲーム再開が、不思議と笑ってしまうようなリズムとテンポで進む。意味不明な数々のトラップを乗り越えていく面白さは、誰をも夢中にさせるはずだ！

（滋賀県　滋賀のパンダ）

ソフト以外のゲーム関連商品を読者がCHECK！

Goods モニターズ



◎ニャースバージョンもアリ。電卓のボタンはかなり小さめ。やっぱり子供向け？

■ピカチュウおしゃべり電卓&目ざまし／トミー／2980円

●電卓のくせに値段が高いが、使って納得。ボタンごとにすべて違うピカチュウの声が出る！　さらにスバラシイのは目覚まし機能。キミの愛らしい声で迎える朝…。独り暮らしには夢のようなグッズである。（大阪府　単身赴任の男）

■the BEST攻略ガイド／ソニーマガジンズ／600円

●持ってるPSソフトのほとんどがBEST版という、貧乏ゲーマーの私にはありがたい存在の本。最低でもクリアまでの攻略、あとちょっとした裏ワザも載っていて助かります。（東京都　白花白号）

■ショルダースピーカー／ソニー／8800円

●2月号の「がちゃピん」さん、ありがとう！　本当にいいです。今まで感じなかった音も聞こえるし、何より大音量にしても近所迷惑にならない。ゲーム以外で使うのにもGOODです。（大阪府　ピッツバーグ）

■アクションリプレイ2／カラット／9800円

●改造と言うと聞こえは悪いが、僕はこれを使えば、難しいゲームやクソゲーも面白くなる…と考えてます。最近『2』も出て機能が増えました。一度は試して欲しいです。（福島県　K男）

■ソニック・マスコットストラップ／セガ／580円

●夏休みにジョイポリスに行った時、見つけて即ゲット！　ドリームキャストでのゲームも発表されたし、もっとこんなカッコいいグッズを増やしてほしいな～。（新潟県　さより）



◎ブルーで統一、使いやすいデザイン。今やキャラグッズの基本はストラップ？

■ポケットモンスター　ポケ鈴コレクション／株式会社共同／200円

●これはガシャポンで取れるポケモンの鈴なんですけど、モンスターボール型の鈴、というデザインがツボ。くぅ～、カワイイ～！　思わずムキになって集めてしまいました。これで私もオタクの道へ…？　でももう止められないのよ～ん。（愛知県　Mari）



◎おすまし顔が何とも…。それにしても、ガシャポンって集めるの大変ですよネ

我流ローテク道場

ハイからバカまでキミだけのプレイを伝授してくれ

●『X-』でお好みのBGMを流しながらプレイできる方法があるのを知ってますか？　プレイ中にポーズをかけ、ソフトを取り出して、CDを入れてフタを閉めると、入れたCDの音を聴きながらプレイできちゃうんです。みなさん知ってました？（東京都　パチョレック）

●『ポケモン』なんて所詮、子供の遊ぶモノ！　と、考えている方は多いと思いますが、大人の遊び方もあるんですよ。オレは集めたポケモンにバースやランスなど全て野球選手の名前をつけてやってます。これだけで大人でも充分に遊べるゲームになるから不思議ですな。当然、ピカチュウやプリンなど女や子供ウケするポケモンは集めません！　これからは、戦国武将や軍人の名前をつけるのも良いかもしれませんな。（広島県　金本金雄）



◎突如、ホバークラフトのように暴走しだす露助の姿には、かなりマヌケなモノがあります。ご家族みんなでお楽しみください。

●なんと『鉄拳3』をレースゲームとして楽しむワザを発見しました！　方法はDr.ボスコノビッチにあぐらをかかせ、○×を連打するだけでOK。煙をあげて疾走します。2P対戦を選択して、同じ方向を向かせダッシュすれば、対戦レースも楽しめます。（東京都　ゲイリー）

●ゴルフゲームでスカッとする方法として私がよくやることは太い木にボールを寄せて、おもいっきり木の幹にぶち当てるのです。スカーン！　と最高に良い音を出します。ボールはいろんなところへ跳ね返りますが、その位置からまた幹を狙い何回連続できるかという競技ってけっこう楽しいですよ。もう一つゴルフゲームネタで、グリーンからティーグランドへ向かっていく逆走ってのもグーですよ。ちなみに、本物のゴルフでこれをやると、とても怒られるので絶対にやめましょう。（神奈川県　デビット紙井）

●デジキューブにあるソフトと同サイズのチラシみたいなヤツって知ってますか。オレは最近コレに凝っていて集めてるんですけど、ソフトの説明とか裏面に書いてあって良いデータベースになるんですよ。種類もかなりあるし、トレカみたいでカッコイイからみんなも集めたらどう？　え、どうやって集めるかって？　そんなの秘密に決まってるじゃん。恥ずかしくって「くれっ！」なんて言えねぇよ。オレ36だし…。（神奈川県　日村貴志）

チョイQ

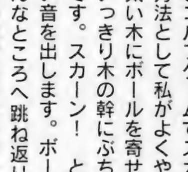
Q 私はPS初心者です。ゲームをやめる時はどうしたらいいのですか？　ゲームの途中でCDのフタを開けるのには抵抗があるのですが…。正しい操作があれば教えてください。（神奈川県　TOM）

A この質問、ゲーム初めての人によくされるんですよね。CD-ROMのゲームは、電源を入れた状態でCDの出し入れをするのが正解。なぜかというと、フタを開けると自然に回転にブレーキがかかるから。逆に電源を切ってからだと、CDの回転が止まらないので危険なのです。基本的に、オーディオと操作は同じですよ。

Q レゲーの話題で、よく『いっき』が出ますよね。それで興味を持ち、中古を買ったのですが、恥ずかしながらクリア条件がさっぱり分かりません（笑）。いったいコレはどういうゲームなのですか？　一揆なのに2人しかいないし。しょぼちん。（東京都　しょぼ丸）

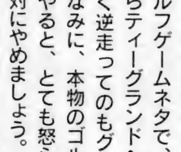
A 『いっき』は全4ステージ構成になってます。で、1～3面は、なぜか道ばたの小判を8枚拾えばクリア。最後の4面はボスステージ、お待たせの悪代官対決！　という流れです。ちなみにボーッと立ってると、女性がたくさん出てきますが、間違ってもオンナを囲んで楽しむゲームではないので…ひとつ。

ゲームな夜に… 夜食と私

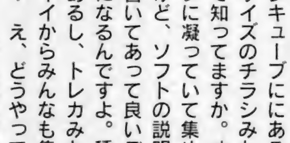


スープスパゲティ

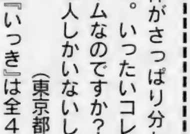
①熱湯でスパゲティをゆでる。



②別のナベに牛乳を火にかけ、固形スープの素、ピザ用チーズを入れ塩コショウする。



③皿にスパゲティをもり、上から②をかけてできあがり。



♥今日のレシピ♥
- スパゲティ
- 牛乳
- 固形スープの素
- ピザ用チーズ
- 塩、コショウ

（レシピ参考／大阪府　はげッパ）

名言短冊 最終節

めいげんたんざく

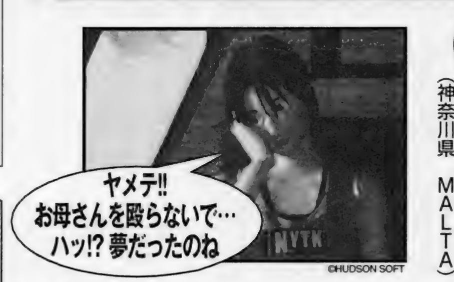
艦長は船と一緒に沈むんだよ

GBファイター／編集部の引っ越し(1998)にて

編集部の引っ越しを敢行した8月某日。他の編集たちが荷造りを終え「飲みに行こう」と騒ぐなか、ファイターだけは違った。巨大空母のような机を見ながら呆然とし、直井にこのセリフを呟く。そう、戦艦大和の伊藤艦長のように彼も色々な意味で腹をくくったのだ。そして最後に「直井君、ボクをイスに縛ってクレ…」。ハッ、ファイターお供しますぞ！

VIVA!マンガ塾

ホームラン賞（神奈川県　MALTA）



©HUDSON SOFT

猛打賞（東京都　三光銀行）

すごい、久我山の150ミリ砲だわ

二塁打（愛知県　独楽音）

右の翼の煙、誰も気付かないのかしら…

併殺打（愛知県　宣々）

男：佐藤中尉、前の女どこに売りましょうか？
女：やっぱり旅客機じゃない…

今月のホームラン賞は神奈川県のMALTAさん。誰がお母さんを殴っているのですか？　お父さんですか。そーですか、それで海が見たくなっちゃったんですね。いやはや、深いですな。猛打賞は東京都の三光銀行さん。久我山の150ミリ砲といったら敵も恐れる巨砲。これさえ目を光らせていれば国民の睡眠も保証されたようなものですな。二塁打は愛知県の独楽音さん。150ミリ砲に撃たれたんですか？　でも、大丈夫。双発の飛行機なら片方のエンジンが止まっても前線基地ぐらいまでなら帰還できます。併殺打は愛知県の宣々さん。どーりで、砲撃されるハズです。半島に連れて行かれて重労働や辱めが待ってます。

VIVA!マンガ塾募集

次回のお題



©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

次回のテーマは『メタルギアソリッド』に出演中のソリッドさんです。特殊部隊として数々の過酷な任務をこなしているソリッドさんですが、今回はおじさんのお手伝いでもしてるのかな？　戦争男に哀愁ただようセリフ頼んだぜ！

Mr.UWA SAN

今月の信頼度　0%

豪快なザトペック投法でボクらに数々の名勝負を見せてくれたミスタータイガース村山実氏が永眠なされました。というワケで、Mr.ウワサンも今月で最終回です。もう、投稿なんかしなくていいぞ。ずっと寝てろ！

●当店所属のまーりー嬢は体調不良のため本日は出店しておりません。ファンのみなさまにはたいへんご迷惑をおかけしたことを深くお詫びします。

（東京都　桜花ボム彦）
聖コスプレ学園　店長より

◎やはり風俗でバイトしてましたか。いい匂いがするハズです

●『スターソルジャー　バニシングアース』に続く高橋名人プロデュースゲーム『シュウォッチ乙型』が発売されます。内容は、北海道の田舎町でウンコを使ってセミを集めたり、勘違いしてレコードデビューしてしまうおちゃめな名人にお嫁さんを探してあげるアクション連射アドベンチャーになる予定。初心者や身体の不自由な方でも簡単に楽しめるように、Aボタンの押す（秒間16以上連射）だけでゲームを進行できる新システムからは名人の優しい人柄が感じられてなりません。

（神奈川県　松村震洋）

●EXの興奮も冷めぬまま、発売されることになった『電車でGO！DX』。今回の作品では今からおよそ60年前に大陸を疾走していた満州鉄道の特急あじあ号のみが操縦できるというスペシャル版になっているらしいです。しかも、あじあ号だけを操縦できる他にも、プレイヤーが憧れの関東軍の将兵となって路線を爆破することも可能。爆破後は関東軍が広大な大陸を舞台に大暴れする歴史SLGに早変わり。さらに、初回限定版には、満鉄の社員バッヂと関東軍の軍人手帳という激レアアイテムが付属するらしいです。

（長崎県　回天童よしみ）

●GEM団でも人気爆発のGBファイター（27）のトレーディングカードが発売されることになったぞ。ファイターがSWATの十字砲火を潜り抜け、米国娘のパンチラを激写しているカードや、グチを連発しながら大好物のブリトーを喰らっているカードなど愉快、痛快、阿藤海、血沸き肉躍るショットが勢揃い。さらに、「ゲームは一日1時間～」で始まる一連のファイター名言短冊も収録。ファイターマニア垂涎の仕上がりになっているぞ。なお、ファイターグッズの販売はポケモンセンター隣りのファイターミュージアムのみでの限定販売。お店に行ってファイターと握手ダ！

（埼玉県　潜竜虎）

◎今月はお休みたけど、僕らのファイターは必ず復活するノダ

ミッフィー前川のゲム・ノスタルヂヤ

PlayBack Review
ウルティマ 恐怖のエクソダス

当コーナーも今月で最終回となりました。今回は87年。RPG史上、もっとも偉大な作品『ウルティマ』を見てみましょう。

アップル版『ウルティマ』と言えば、コンピュータRPGのルーツとも言える作品。DQもこれを参考に創られたと言われています。そんなゲームがFCに移植されるというのですから、発表当時のパソコンゲームファンの驚きと期待は、相当なものでした。そしてFCにおいて、DQと並ぶ大ヒット作になるに違いないと誰もが考えました。その発表から1年後、PC版の『III』がFC版『ウルティマ』として発売されたのです。

FC版の移植度はかなり忠実。ただ一つ、グラフィックを除いて…。マンガチックなキャラ、子供向け日本語訳のそれは、PC版とまったくイメージが変わっており、別の意味でファンを驚かせました。

それでもプレイしてみると、面白い部分はたくさんあるのです。冒険の目的を自分で探してゆく物語、キャラメイキングの楽しさ、神秘的な謎解き、街の人とも戦えてしまう自由度の高さ。…本来、世界中の人が認められた作品でありながら、不思議なくらいアッという間にブームが過ぎてしまったFC版『ウルティマ』。FCにおける、もっともぜいたくな名作（迷作）と言えるのではないでしょうか。

ということで1年にわたる「ゲム・ノスタルヂヤ」、いかがでしたでしょうか。機会があれば、またどこかでお会いしましょう…。



◎ゲーム中にはイメージソングを歌った、日高のりこサンも出演

©Origin Systems INC/PONY CANYYON

1987年10月-TOP10
（ランキングはGEM団調べ／入手難易度はS難→D易）

順位	タイトル	機種	メーカー	発売日	現入手難易度
1位	ウルティマ 恐怖のエクソダス	FC	ポニーキャニオン	10月9日	C
2位	桃太郎伝説	FC	ハドソン	10月26日	C
3位	カリーンの剣	FC-Disk	スクウェア	10月2日	A
4位	サイドポケット	FC	ナムコ	10月30日	A
5位	聖闘士星矢	FC	バンダイ	8月10日	D
6位	沙羅曼陀	FC	コナミ	9月25日	A
7位	バブルボブル	FC-Disk	タイトー	10月30日	A
8位	燃えろ!! プロ野球	FC	ジャレコ	6月26日	D
9位	覇邪の封印	FC	アスキー	10月23日	B
10位	つっぱり大相撲	FC	ジャレコ	9月18日	C

Voice and Opinion

ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

「思うとき」トップ3

●朝日に照らされ、徹夜でゲームをしていたことに気付いた瞬間。　（大阪府　ペコリン）
●休みの日。起きてすぐにスイッチを入れて、10数時間ぶっ通しでプレイして、スイッチを切って布団に入ったとき。　（埼玉県　パワプロ5世）
●必死で頑張ったRPG。もうすぐボスだーと思い、ゲームをセットしたら…、データがすべて消えていたとき。ゲームをやめようどころか、壊そうと思った。　（山梨県　LUKA）
●仕送りされてきたお金をほとんどゲーム代に使ってしまい、チョコボールを食べて飢えをしのいだ際に、もうゲームはやめようと決心した。が、翌月また同じことをしている自分に気付いた。　（神奈川県　懲りない男）
◎やめようと思う3大理由は、時間の浪費にデータ飛びにビンボー。みんな経験あるよねぇ。ちなみに、これまでゲームにつぎ込んだ総額が200万円超という強者もいた。ちょっと使いすぎ？　いままで買ったゲームの総額を計算すると…？

今月のテーマ
ゲームをやめようと思った瞬間

ゲームだけやって生きていければ、これほど素敵なことはないけれど、人生そんなわけにもいきません。となると、ハッと我に返り、現実に引き戻される瞬間が誰しもあるはず！　人が「ゲームをやめよう」と思うときとは？

人生諦めますか?

●「受験生だろ」と言われたとき。　（埼玉県　橋本晋吾）
●高校のときに、学校サボって朝からゲーセンにいて、気が付いたら夜…しかも1万5000円も使ってしまっていた。このときはさすがにゲームをやめようと思った。ついでに学校もやめようかと思った。　（無記名）
●浪人が決まった瞬間…。　（広島県　石川かづみ）
●就職活動しなきゃイカンと思ったとき。でも、ついついやっちゃうのよ。だから、未だプー太郎さ。　（東京都　おひつぢ座）
●待ちに待ったRPG。発売当日に手に入れて、一週間掛けてクリア！　うち完徹3日、有休4日。翌日よーやく会社に行ったら、すでに私の席はなく…。母は私が死んだのかと思って、アパートまでやってくる始末。そのときはさすがに「ゲームやめにゃ」と思いました。（北海道　猫の毛玉）
◎ゲームに人生狂わされた者は数知れず。特に受験期だけは控えたほうが良いとの教え多々。何か嫌な思い出ばかりな感じもするが、それもまた人生。

ゲームゲーム

●楽しみにしていて買ったゲームが、クソゲーだったとき。　（和歌山県　西本貴志）
●部屋にPSやSSのソフトが100本以上あることに気付いたとき。さらにそのうちの8割はまだ未プレイなのに気付いたとき。　（大阪府　ハーキュ）
●半年掛かってやっと進んだRPGが、冷やかしでやってた母の1週間分より弱くて、遅れていたのを発見したとき。　（大阪府　あっしゅ）
●失恋の傷を恋愛SLGで慰めようとしたら虚しくなり、ゲームをやめようどころか、生きるのやめようと思いました。　（岐阜県　太田正人）
●やりたいゲームがひとつもないとき。または、ありすぎるとき。　（神奈川県　ろりろり）
◎ゲームの質が落ちたのか飽きたのか、最近はあまりやらなくなったという声も聞かれた。

恋人達のララバ〜イ

●いつもゲームばっかりやってて、彼女に「私とゲームとどっちを選ぶの!!」って言われたとき。　（静岡県　トムヤンクン）
●この3年間ぐらい、彼氏とゲームの話しかしてないと気付いたとき。　（福岡県　ちゃちゃい）
●つき合ってた彼に「オレよりゲームのほうがいいのかよ?」とダダをこねられ「そんなコトないッ!」と弁解したにも関わらず、その場で別れを告げられた。…が、頭のどこかでゲームの続きのほうが気になって仕方ない自分がいるのを発見してしまったとき!　（無記名）
◎や〜、こりゃ彼もショックだろうなぁ。だって惨敗だもん。

主婦ゲーマーの黄昏

●ハッと気が付けば、幼い子供達に朝ごはん・昼ごはんを食べさせてなかったことを思い出した、夫が留守の休日の夕方。　（群馬県　Hももんが佳子）
●主婦なのですが、あまりにゲームにハマり、家事を全部放っぽり投げて没頭してたところ、ダンナに離婚を迫られました。鏡を見るとそこには頭ボサボサ肌は荒れ放題、汚い格好の元キヤンギャルの私の姿が…。　（神奈川県　めそ）
●夜中にふと、ダンナの寝顔を見たとき。　（東京都　河合まこ）
◎主婦ゲーマーは危険です。旦那さん方、充分お気を付けて。

日常に潜む落とし穴

●画面が切り替えなどで真っ黒になり、そこへ自分の姿が写ったとき。　（長崎県　コピー）
●FFⅦのティファに似ている女子社員に、思わず「ティファちゃん、ちょっと…」と言ってしまったとき。（広島県　N・I・）
●毎朝電車で会うオタク風の男数人の会話が、全部分かってしまったとき。理解できる自分が何だか悲しかった。　（茨城県　SATA）
●転職する際、履歴書の趣味の欄に「TVゲーム」と書くか書くまいか散々迷ったあげく、思い切って書いたはいいが、次の瞬間、他に趣味らしいものが思い当たらなかったとき。　（東京都　ホームゲーマー）
●RPGのプレイ時間表示で、50〜60時間などと出ると「他にやることは無かったのか?」と自問自答する己の姿に気付き、落ち込む。　（東京都　HK）
●格闘ゲームで小学1年生に乱入され、秒殺されたとき。もう俺の時代は終わった。　（京都府　本郷篤史）
●ギャルゲーをしていて「やったぜゲット!」と思った瞬間、友人から「ナンパしてホテル行ったぜ」という電話が掛かってきたとき。　（愛媛県　でもゲーム好き!）
●おもちゃ屋で小学生相手に、ポケモンの交換を頼んでいる自分(20歳)を客観的に考えてみたとき。　（愛知県　なるお）
◎一瞬の静寂…そしてため息ひとつ、脱力感。こうして人間は成長していくんだね、パパ!

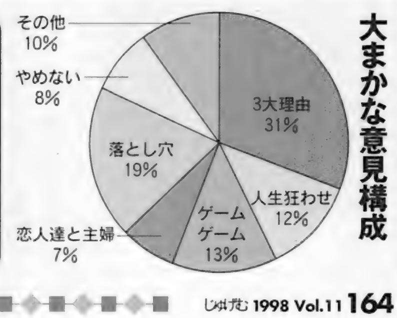
逆風の中をゆけ!

●はっきり言って、ゲームをやめようと思ったことはない!ある人はゲーマーじゃないぞ!　（兵庫県　神野美月）
●ゲームにハマり、約15年…。やめようと思ったことなど1度もないです!　視力ガタ落ち、腱鞘炎、徹夜なんて何のその。それでもやめられない、止まらない。ここまで来ると、病気ですな。　（愛知県　どんどぐる）
●思ったことはない。でも「また×時間もやってしまった…」と自己嫌悪に陥ることはしょっちゅう。　（福岡県　ぴろぴろ）
◎結局みんな続けてるんだから実際にやめる必要ないけど、たまに「やめよう」と思うぐらいのほうが健康的だと思います。

後記

今回は、議論というよりエピソードが中心のテーマだったけど、ゲーマーの哀愁が漂ってて予想以上に面白かった。ボイオピは今後も続くので、より一層のご投稿お願いしま〜す。

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●それは大学時代、私のアパートに来た友人Hがダビスタを30時間ほどやり続けていた日のことです。私の安眠を妨害せぬよう熱中していたHが、朝方になって私を起こしました。強い馬ができたのを自慢したいのかなと思った次の瞬間、隣の部屋から聞こえてくるド派手な女の子の喘ぎ声!　眠気もすっ飛びました。その後、あまり続くのでCDを大音量で鳴らしたら、余計にヒートアップする始末…。翌日から隣人(持田香織似の清純タイプ)と顔を合わせづらくなったのは、言うまでもありません。　（富山県　パリ沢パリ雄）
◎テーマ案は随時募集中です。

募る

次々回のテーマ
ゲームにおけるリアリズム

技術の進化により、現実さながらの表現力を持ったゲーム。ソフト紹介でも「リアル」という言葉をよく目にするが、何がリアル？　ゲームにとって、リアルであることは重要なのか？　それは何のために？　現実と遊びのバランス。ゲームが追求すべき、真のリアリズムとは？

広島県　てるやま



大阪府　比古西風



岐阜県　あや



東京都　ふぢい



大阪府　えふ哲



東京都　ヤニ刑事



ILLUSTYLE

今月のデカは、極細描写がキレイで素晴らしい（てるやま）。来月からの新しいGEM団でも、当然イラスト枠は残ります！　スペースが大きくなるかド～かは……ん～、見てのお楽しみ。これからも素敵なイラスト投稿よろしく。目指せ常連！

GEM団5は今月をもって終了します。そして…

新NEW GEM団はナント10ページに!!

新GEM団を支える6つの柱

Version UP　オレゲースクランブル

勝手に思い込みソフトレビューで人気のオレゲーには、本誌を大胆にパクッた『オレゲー１本！』なるコーナーを新設！　大きくページを割き、新旧問わずいろんな意味で注目の１本を、独断と偏見をもって紹介します。

Version UP　VOICE and OPINION

ＧＥＭ団の大黒柱のボイオピには、以前から要望のあった『有識者の意見』をプラス！　みなさまからのご意見とともに、各テーマに合わせて、その事柄に詳しいさまざまな方にご意見を伺います。テーマ案は随時募集中。

Version UP　五劫のすり切れ

ご存じ「BRAND NEW！」欄外、読者つぶやきコーナー。来月からはボボーンと大増量でGEM団に昇格！　最近数が少ないとお嘆きのアナタも、もう安・心｜　ネタはゲームにまつわるエピソードなら何でもＯＫ。

New　投稿特攻王国

ＧＥＭ団直井やメンバーと、実際に会って遊ぼう！　ボクらが読者と遊んで楽しむだけのページです。男女読者の社交の場を提供したり、コスプレ娘をナンパしに行くなど、楽しいのを考えてマス。もちろん企画も大募集。

New　ポストマンQ

メーカーやクリエイターなど、毎月訪問先を決めて、そこに対する読者の質問を大募集。ＧＥＭ団があなたの代わりに聞いてきます！

［次々回は…
カプコンに聞きたいこと!］

New　ゲムゲム35(仮)

あなたの近況報告でも仕事のグチでもバカネタでも何でもいいので、とにかく35文字以内で投稿してください！　ＧＥＭ団に載せちゃいます。特に書くことがないときや、毎日お忙しい方、長文が苦手な人も、これで安心！

終わるもの
◆
企画１ページ
Goodsモニターズ
ローテク道場
名言短冊
Mr.UWASAN
ゲェム・ノスタルヂヤ
フリー題字
４コマプリクラ

続くもの
◆
夜食と私
VIVA！マンガ塾
イラスト

その他新企画も続々登場!!

投稿よろしくお願いします！

ENDING

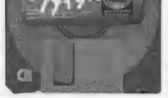
や～、ついにGEM団5も終わりですか。GEMGEM団団→GEM団→GEM団三世→GEM団三世97→そしてGEM団5→次はGEM団……何でしょう？　新橋～渋谷間を歩くのも疲れたけど、来月からはイキナリ大増10P!!　読者のみなさまが頼りです。ぜひともご意見投稿おハガキを！
◆Eh－oh！　東京タワーのショップは、いろんな意味ですごいデ～ス。物欲人間は塔に上るべし（前川）
◆二番目に好きな花は、桜花。勇ましく美しい桜花に会いに、靖国神社へ通う今日この頃です（直井）
◆『デビュー21』の攻略本を制作中、みんな買って。10月10日のR－SEファイナル、絶対行くゾ！（遠藤）
◆風邪気味です。今月から新担当になるも職場では悪役らしい。悲哀（小島）
今月のソフト当選者は、福井県の金子№2。欲しいのは「ビートマニア」ね。福井の名産って？　あ、高井麻巳子の実家…だっけ？

投稿の決まり

●ＧＥＭ団は、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ペンネームは７文字まで。同時に巻末プレゼントへの応募にもなります。官製ハガキの場合は、郵便番号・住所・氏名（ＰＮ）・電話番号・年齢などの明記をお忘れなく。
●全投稿者の中から毎月10名さまに、じゅげむオリジナルグッズを！　そしてさらに、抽選で１名さまに…ご希望のゲームソフト（当選者には追ってコチラから連絡を入れます）を差し上げます!!
●宛先／〒150-0002　東京都渋谷区渋谷3-3-5　モリモビル　じゅげむ編集部「ＧＥＭ団〇〇係」まで。ＦＡＸでの投稿は…03（5469）4822へ。

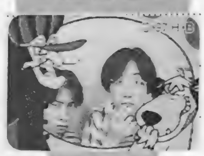
ファイタープレゼント！

苦悩のGBファイターから、マーズアタックの限定FDをサイン入りで、読者１名様にプレゼント！　ハガキ裏のご意見欄に「FD希望」と書いて送ってネ。



４コマプリクラ



上から：鳥取県　さんちゃん／山口県　菅間號／宮城県　シバクミ／北海道　花桜金造／プリクラありがとでした！

食欲の秋？スポーツの秋？
それもいいけどゲームもね！

技辞典
わざじてん

ウラ技 パズルボブル4

●タイトー●パズル●PS●4800円

隠しキャラに裏マップと、裏技のオンパレード

●パズルモードに裏面が出現

タイトル画面で△、右、左、右、△の順に入力すると、「ひとりでパズル」と「すとーりーぱずる」で裏面が遊べるようになる。

●6人の隠しキャラでプレイ

タイトル画面で右、右、△、左、左の順に入力すると、各モードで6人の隠しキャラクターが使用可能になる。

●いつでもタロット占い

タイトル画面で上、△、下、△、上の順に入力すると、「おぷしょん」内に「TAROT READING」というメニューが追加され、タロット占いが遊べる。

●全キャラの会話デモ

タロット占いのメニューが出現している状態で、□、上、左、下、右、上、□、下、左、上、右、下、□の順に入力すると、「ストーリー対戦」の会話デモが自由に鑑賞できる。



⬅バッキーともんすたの隠しキャラ対決。ユニークなヤツばかりそろっている

➡このゲームの名物である会話デモを、思う存分楽しんじゃおう

ウラ技 影牢 ～刻命館 真章～

●テクモ●3Dトラップバトル●PS●5800円

名前入力で初期所持金アップ

ニューゲーム開始時、普通は所持金0Arkでのスタートだが、名前入力画面で「アスタルテ」と入力すると、所持金が2800Arkという状態でスタートすることができる。これだけ資金があれば、序盤の攻略がグッと楽になるだろう。ちなみに、アスタルテというのは前作の使い魔の名前。



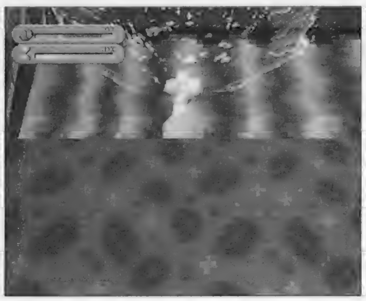
➡強力なトラップを惜しげもなく使いまくれば、序盤の強敵もイチコロ！

ウラ技 ASTRO NOKA（アストロノーカ）

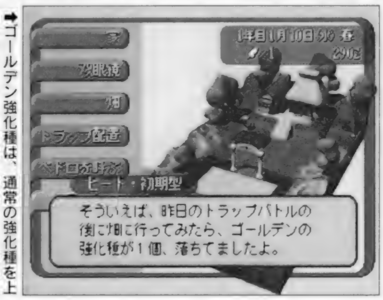
●エニックス●宇宙作物育成・害獣退治ゲーム●PS●6800円

知っててお得な小ネタ5連発

1：種をメモリーカードで交換するには、ゲームを一度クリアしなくてはいけない。2：一番離れた視点でマイバブーを正面から見て□を押すと、バブーがアップになって喜ぶ。ちなみに、後ろから見たときに□を押すと驚き、横から見たときに□を押すと首を傾ける。3：ソンブレロ市に行くと、クイズキッドとクイズ対決ができる。そのクイズに全問正解すると、秘密の店に案内してくれる。4：野菜を食べられた次の日、バブーが低確率でゴールデン強化種を落とす。5：トラップバトルでバブーを川に落とすと、普通より高い芸術点が入り、出来のいい野菜が作りやすくなる。



➡扇風機を入手したら、バブーを川に落としまくれ。出来のいい野菜は高値で引き取ってもらえるのだ



➡ゴールデン強化種は、通常の強化種を上回る効力を持つ。何度も野菜を食べられてしつこく落とすのを待とう

Play Now!! 今月の一本 アドヴァンスト V.G.2

●テイジイエル●格闘●PS●5800円

隠しキャラ使用法＋強力連続技&テクニカル連続技集

まず隠しキャラの使用法から。始めに、ストーリーモードを１度クリアする。すると、中ボスの「マテリアル」が使用可能になるのだ。この状態になってから、ノーマルモードをクリア。この手順を踏むことで、今度は最終ボスの「ミランダ」が使えるようになる。また、右の連続技表では、特に破壊力のあるものを中心に厳選して掲載した。ちなみに、カッコ内の技は省いた方がつながりやすい。最後に※印のある技は画面端限定だ。

➡ボス両者はともにクセがあるが、ポテンシャルは高い。使いこなせばかなりの強さを発揮するぞ



キャラ名	連続技（※注「ＨＪ」はハイジャンプの意。また、「ＥＳ」はボタン同時押し必殺技のこと）
珠緒	（Ｊ小Ｋ→）Ｊ大Ｋ→立小Ｐ→立小Ｋ→立大Ｋ→大・空旋脚…（ダウン後に）→前入れ屈大Ｐ→（立小Ｐ→立大Ｋ→立大Ｐ）→ＥＳ蒼龍撃（×３）→蒼龍撃（※）
優香	Ｊ大Ｋ→後入れ大Ｋ→ＨＪ小Ｐ→ＨＪ大Ｐ→ＨＪ大Ｋ→ＥＳ気吼弾→ＥＳ蒼龍撃
	Ｊ大Ｋ→小Ｐ→小Ｋ→大Ｐ→大Ｋ→ＥＳ気吼弾→究極気吼弾
里美	Ｊ大Ｋ→立小Ｐ→立大Ｋ→ＥＳ獄炎踵→必殺旭日拳
綾子	（Ｊ小Ｐ→）Ｊ大Ｋ→立小Ｐ→立小Ｋ→立大Ｋ→小・レイヴストーム→ＥＳレイヴストーム→ファイナルトルネードＩ.Ｃ.
かおり	Ｊ大Ｋ→立小Ｐ（×１～３）→立小Ｋ→立大Ｐ→立大Ｋ→ＥＳ裂尖蹴→烈斬衝（画面端以外）
	立小Ｐ→立小Ｋ→立大Ｐ→立大Ｋ…（目押しで）→立小Ｐ→立小Ｋ→立大Ｐ→立大Ｋ…
千穂	延落殺→真・空牙斬→立大Ｋ→（ＥＳ）飛燕撃
久保田	（Ｊ小Ｋ→）Ｊ大Ｋ→屈大Ｐ→ＥＳアースシェイカー→久保田シャトル…（ダウン後に）→大アースシェイカー（※）
レイミ	Ｊ大Ｋ→立小Ｐ→（立小Ｋ）→立大Ｋ→ローズスティンガー→ＥＳバーニングローズ→グリフォンネイル
恭子	Ｊ大Ｋ→屈小Ｐ→屈大Ｐ→ＨＪ小Ｋ→ＨＪ大Ｋ→ＨＪ大Ｐ→（屈大Ｐ）→（ＥＳ）山茶花
	Ｊ大Ｋ→立大Ｐ→屈大Ｋ→（女郎花）→ＥＳ女郎花…（ダウン後に）→屈大Ｋ→（女郎花→男郎花）→ＥＳ女郎花→ＥＳ山茶花（※）

64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド

●ボトムアップ●テーブル●N64●6980円

3種類のゲームに隠された裏技

●スピード

ルール設定画面でCの上と右を同時に押したままスタートをカーテンが開き始めるまで押し続けると、キャラクターが変化し、レベル4、5、6の対戦ができる(ただし、レベル表示は1、2、3のまま)。また、この状態でゲームを始めると、Cの下を押し続けることで相手の思考時間が遅くなる。

●ブラックジャック＆ポーカー

ゲーム中にCの上下でカードの模様を変更が可能。また、ダブルアップでHI＆LOWとRED＆BLACKのカード選択時に、以下の条件を満たしていれば、カードを表にかえすことができる。条件は3つあり、ダブルアップに入った状態で、クレジットが7で割れる値であること。2Pコントローラーの L、R、Aを同時に押し続けていること。倍率が最大の×32でないこと。

●神経衰弱

1～4Pコントローラーの使用者がプレイヤーのときに限って、ゲーム中にCの上下でカードの模様を変更することができる。

全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～

●ティー・イー・エヌ研究所●アクション●PS●5800円

最強の北斗晶選手が使用可能に

WWWA RANKING MATCHにおいてランキングを勝ち上がり、チャンピオンになると、エンディング後に北斗晶選手が登場する。そして対戦し、勝利したあとにデータを保存しておけば、以後CHALLENGE MATCHで北斗晶選手が使用可能になる。また、WWWA RANKING MATCHあるいはCHALLENGE MATCHのどちらかのモードを選択したあと、選手選択画面で△を押すとセカンドユニフォームでプレイすることができる。

DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

●ジャレコ●バトルシミュレーション●PS●5800円

チャンピオンには素敵な報酬が

アリーナのジュニア級Aランクで優勝したあと、そのドラゴンを連れてジャンクショップに行くと、イシュカが大会の新聞を見せてくれる。また、ファイター級Aランクで優勝したあと、そのドラゴンを連れて公営ショップに行くと、全品20%オフで購入することができる。そして、2回目のファイター級Aランクで優勝したドラゴンを連れてジャンクショップに行くと、イシュカにファイター級のトロフィーを5000Gで売ってくれと要求される。その申し出を4回断ると、5回目にはトロフィーの金属を細工したレアな装備を入手することができる。ちなみに、1頭のドラゴンがチャンピオンになったあとも、新しいドラゴンを連れて行けば再び同ランクへの挑戦が可能。

裏技 ワンポイントテク 攻略法 大募集

今月も過密な内容でお届けした技辞典、いかがでしたか？ このコーナーでは、読者の方からも裏技や攻略などの情報を募集しています。採用された方には記念品を贈呈しますので、ぜひドシドシご応募下さい!

爆走兄弟レッツ＆ゴー!! エターナルウイングス

●ジャレコ●レース●PS●5800円

フリーバトルで隠しキャラ使用

シナリオモードのマリナをクリアすると「レイVSマリナ」のシナリオが出現し、そのシナリオをクリアするとレイが使用可能になる。また、シナリオモードのミハエルをクリアすると「ミハエルVSシュミット＆エーリッヒ」のシナリオが出現し、そのシナリオをクリアすればシュミット＆エーリッヒが使用可能になる。また、シナリオモードの豪樹または烈矢をクリアすることで、陣＆漸が使えるようになる。

ヒロインドリーム2

●マップジャパン●ヒロイン育成シミュレーション●PS●6800円

デバッグモードの発動方法

「龍倉町」の画面上にある線路脇の家を見つけたら、家の左側の壁をすり抜けて庭に入り、土管の右側で○を押す。これでマップ上の障害物すべてをすり抜けられるようになるので、そのまま「織菜町」に向かう。そして、マップ右上にある公園の噴水の中心で○を押すと、デバッグモードを発動させることができる。この状態では、オープニングやエンディング、イベント、ミニゲームなどを自由に見ることができる。

スターライトスクランブル 恋愛候補生

●ケイエスエス●SF恋愛シミュレーション●PS●5800円

裏技モードで攻略が楽に

まず、起動時にキャラクターが歩いてきたら、L1を押しながら上、下、右、下、上、左、右、下、○の順に入力して裏技モードに突入する。その状態で、主人公の部屋でステレオを選択する際にL1を押しながらL2、R2、上、下、△、□、□、△の順に入力すると、全キャラクターのパラメーターが最大値になる。また、モノラルに合わせてL1を押しながら上、下、上、下、□、△、□、△の順に入力すると、全カードを取得した状態になる。

プリンセスメーカー ポケット大作戦

●ナインライブス●落ち物パズルアクション●PS●4800円

ボス使用＆第2のエンディング

総当たりモードの中ボスであるウズとボスのキューブを倒すと、それぞれプレイヤーキャラとして使用可能になる。また、むずかしいコースでPM2の娘を使用すると、王子を倒したあとにキューブが登場し、対戦することになる。そこで勝利すると、選択肢によって「キューブと結婚」か「王子と結婚」の2種類のエンディングに分岐する。

DIABLO

●エレクトロニックアーツ●ロールプレイング●PS●5800円

資金無限増殖でいきなり裕福

作成したキャラクターである程度お金を稼いだら、そのキャラクターをセーブする。そうしたら1度ゲームを終了して新たに2人プレイを選び、「ロードキャラクター」で2人とも同じデータをロードする。ゲームを開始したら、2P側がドロップした所持金を1P側が拾い、1P側のみキャラクターをセーブする。そしてそのデータを使い、2人プレイを開始するところから同じ手順を繰り返せば、序盤から所持金がどんどん増えていく。

風の丘公園にて

●テクノソフト●恋愛ノベルアドベンチャー●PS●5800円

エクストラシナリオをプレイ

4人全員でグッドエンディングでクリア後、こよみ、水帆、深雪の誰かでゲームを始める。そして2日目の選択肢で「授業中にぼんやり」、「怪しい視線」の順に選択すると、睦美シナリオが出現する。ちなみに、シナリオ終盤で好感度が40%以上ないと、グッドエンディングへの選択肢が発生しないので注意。また、好感度100%でグッドエンディングを見たキャラクターのみ、ミュージックプレイヤーでラジオ小説を聞くことができる。

Jet Moto'98

●SCEI●アクションレース●PS●5800円

超便利な秘技3つを公開

●Vampeeraを選択したあと、タイトルまで戻ってオプションに入る。そしてTURBO ON、GRAPPLE OFF、HANDICAPPING ONに設定し、L1を押しながらCREDITSを選択すると、全コースで全ライダーの表彰シーンが見られる。

●Bomberを選択したあと、タイトルまで戻りオプションに入る。次にDIFFICULTY AMATEUR、TURBO OFFに設定し、タイトル画面で上、下、左、右、上、下、左、右の順に入力後、オプションに入る。そしてDIFFICULTY PROFESSIONAL、TURBO ONに設定し、タイトル画面でR2、R1、L1、L2、R2、R1、L1、L2の順に入力すると、効果音が鳴り、全10コースが選択可能になる。

●Li'l Daveを選択したあと、タイトルまで戻りオプションに入る。次にDIFFICULTY MASTER、LAPS PER RACE 5に設定し、タイトル画面で上、下、左、右、R2、R1、L2、L1の順に入力。そうしたら、Wild Rideを選択後に再度タイトルまで戻りオプションに入る。そしてDIFFICULTY MASTER、LAPS PER RACE 3に設定したあと、タイトル画面で上、左、下、右、□、R2、×、L2の順に入力すると、効果音が鳴り、隠しコースとして前作のコースが選択可能になる。

KING of BOWLING2 ～プロフェッショナル編～

●ココナッツジャパンエンターテイメント●ボウリング●PS●5800円

すべてのレーンが使用可能

メインメニューでL1とL2を同時に押しながら段位認定モードを選択すると、すべてのレーンでプレイ可能になる。同じくメインメニューでL1とL2を同時に押しながらパーティモードを選択することで、すべてのレーンでプレイできるようになる。また、上記のどちらかを入力すれば、ココナッツ杯の予選でも全レーンでプレイ可能になる。

イギーくんのぶら²ぽよん

●アクレイムジャパン●ジャンピングアクション●N64●6800円

パスワードで特殊な効果

ROLFHARRIS…ワイヤーフレームモード
TOOMUCHPIE…キャラが大きくなる
MICROBALLS…キャラが小さくなる
2ROKTOO…夜モード
ICEPRINCESS…床が全部つるつるになる
GOOEYGOOGOO…床が全部ぬめぬめになる
NONSTOP…キャラが転がりやすくなる
OHMY…ジャンプするとキャラが光る
GOBABY…ターボが無制限に使用できる

SUPERじゅげむカレンダー

- 10.8 コットン ブーメラン／サクセス／¥4800
- 10.8 Pia♡キャロットへようこそ!!2[18才以上推奨]／NECインターチャネル／¥7200
- 10.15 カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史はじまる～／カプコン／¥5800
- 10.15 SEGA AGES／アイラブ ミッキーマウス／不思議のお城大冒険 アイラブ ドナルドダック／グルジア王の秘宝／セガ・エンタープライゼス／¥4800
- 10.22 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(サタコレ)／ヒューマン／¥2800
- 10.22 ★サタコレ マジカルドロップⅢとれたて増刊号！／データイースト／¥2800
- 10.22 ★ストライカーズ 1945 Ⅱ／彩京／¥5800
- 10.22 ROX-ロックス-／アルトロン／¥5800
- 10.29 せがた三四郎 真剣遊戯／セガ・エンタープライゼス／¥4800
- 10.29 バーチャルコールS[18歳以上推奨]／キッド／¥6800
- 下旬 ミズバク大冒険／ビング／¥3800
- 未定 本格花札／アルトロン／¥5800
- 未定 マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／カプコン／¥5800

11月発売のソフト

- 11.5 ★新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち／ガイナックス／¥6800
- 11.5 Find Love 2 ～Rhapsody～／ダイキ／¥6800
- 11.5 ★リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」／セタ／¥6800
- 11.26 ウィザードリィ リルガミン サーガ／ソリトンソフトウェア／¥5800
- 未定 アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版／ジャレコ／¥7800
- 未定 カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～／カプコン／¥5800
- 未定 she'sn～シーズン～[18歳以上推奨]／キッド／¥6800
- 未定 ボールディランド／バンプレスト／¥6800

12月発売のソフト

- 12.3 ★ウイニングポスト3 プログラム'98／コーエー／¥6800
- 未定 カプコンジェネレーション～第5集 格闘家達～／カプコン／¥5800
- 未定 ★サクラ大戦 帝撃グラフ／レッドカンパニー／¥4800
- 未定 ファーランドサーガ 時の道標／テイジイエル／¥6800
- 未定 NOëL3／パイオニアLDC／価格未定

98年発売のソフト

- 98年秋 ダービースタリオン／アスキー／価格未定
- 98年秋 フレンズ ／NECインターチャネル／¥7200
- 98年秋 ミレニアムファイア／バンダイ／¥5800
- 98年秋 ルームメイトW～ふたり～／データム・ポリスター／¥6800
- 98年秋 Words Worth(ワーズ・ワース)[18歳以上推奨]／エルフ／価格未定
- 98年冬 七つの秘館　戦慄の微笑／コーエー／¥7800
- 98年冬 瑠璃色の雪 [18歳以上推奨] ／キッド／¥6800
- 98年冬 6インチまいだーりん／キッド／価格未定
- 98年未定 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ／エクシング・エンタテイメント／¥4800
- 98年未定 音楽ツクール　かなで～る2／アスキー／¥5800
- 98年未定 激闘おったまがえる／CSK総合研究所／価格未定
- 98年未定 FAKE DOWN(フェイクダウン)／システムサコム／価格未定

99年発売のソフト

- 99年春 ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
- 99年未定 THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
- 99年未定 SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定

発売日未定のソフト

- アドヴァンスト　V.G.2／テイジイエル／価格未定
- かもめ大作戦／ビング／価格未定
- コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
- Jリーグエキサイトステージ V1／エポック社／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅠ／レイ・フォース／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅡ／レイ・フォース／価格未定
- スタートリング・オデッセイⅢ／レイ・フォース／価格未定
- Super301 S.Q／日本物産／価格未定
- 制服～ハイスクールカウントダウン～／ユーメディア／価格未定
- ソニック・ザ・ファイターズ(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800
- バイオハザード 2／カプコン／価格未定
- バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
- パチンコファイター(仮称)／プレ・ステージ／価格未定
- モニカの城／パイオニアLDC／¥6800
- モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800
- USドラッグチャンプ（仮題）／日本物産／価格未定
- ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

プレイステーション……PS

10月発売のソフト

- 10.1 ウイニングポスト3 プログラム'98／コーエー／¥6800
- 10.1 エフィカス／元気／¥6800
- 10.1 ガーディアン リコール／エクシング・エンタテイメント／¥6800
- 10.1 仮面ライダー／バンダイ／¥5800
- 10.1 最強の囲碁／アンバランス／¥7800
- 10.1 サンコレBEST おーちゃんのお絵かきロジック／サンソフト／¥2800
- 10.1 サンコレBEST麻雀ステーションMAZIN～麻神～／サンソフト／¥2800
- 10.1 ビートマニア／コナミ／¥5800
- 10.1 ロジック麻雀創龍 エクセレント／日本一ソフトウェア／¥2800
- 10.1 ★ロジック麻雀創龍 エクセレント／日本一ソフトウェア／¥2800
- 10.8 ～アルバレアの乙女～／メサイヤ／¥5800
- 10.8 エキサイティングバス／コナミ／¥5800
- 10.8 ★OPTION チューニングカーバトル TheBest／エム・ティー・オー／¥2800
- 10.8 サイレントメビウス／ガイナックス／¥5800
- 10.8 三國志Ⅵ／コーエー／¥9800
- 10.8 実況アメリカンベースボール2／コナミ／¥5800
- 10.15 AZITO2／バンプレスト／¥5800
- 10.15 MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)／サミー／¥5800
- 10.15 カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史はじまる～／カプコン／¥5800
- 10.15 ギャングウェイ・モンスターズ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
- 10.15 グラニュー島！大冒険／秀和システム／¥5800
- 10.15 ★四川風激辛麻雀／シー・ラボ／¥4800
- 10.15 スペクトラルフォース2／アイディアファクトリー／¥5800
- 10.15 トランプしようよ！／ボトムアップ／¥4800
- 10.15 ★中島みゆき「なみろむ」／オラシオン／¥5800
- 10.15 ひみつ戦隊 メタモルVデラックス／毎日コミュニケーションズ／¥6800
- 10.22 AUBIRDFORCE AFTER／バンダイ／¥5800
- 10.22 LSD／アスミック・エースエンタテインメント／¥4800
- 10.22 火星物語／アスキー／¥6800
- 10.22 ★競馬エイト'98秋冬／シャングリ・ラ／¥6400

TVゲームソフト

スーパーファミコン……SFC

10月発売のソフト

- 10.1 ★ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2／任天堂／¥2500

98年発売のソフト

- 98年未定 ぷぷる／アクセラ／¥3000

発売日未定のソフト

- ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800

NINTENDO64……N64

10月発売のソフト

- 10.9 Let'sスマッシュ／ハドソン／価格未定
- 10.23 キラッと解決！64探偵団／イマジニア／¥6980
- 10.30 CITY TOUR GRANDPRIX～全日本GT選手権～／イマジニア／¥6800

11月発売のソフト

- 11.27 ★ウェットリス／イマジニア／価格未定
- 下旬 BUCK BUMBLE／Ubiソフト／¥6880
- 未定 おねがいモンスター／ボトムアップ／価格未定
- 未定 キングヒル64 エクストリームスノーボーディング／ケムコ／¥6980
- 未定 ぬし釣り64／パック・イン・ソフト／¥6800
- 未定 64大相撲2／ボトムアップ／価格未定

12月発売のソフト

- 12.11 飛龍の拳スタジアム／カルチャーブレーン／¥6480
- 未定 がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこもり／コナミ／価格未定
- 未定 スノースピーダー／イマジニア／価格未定
- 未定 ★ズール／イマジニア／価格未定
- 未定 ドラえもん2／エポック社／¥6800
- 未定 トップギアオーバードライブ(仮称)／ケムコ／価格未定
- 未定 ナイフエッジ（仮称）／ケムコ／価格未定
- 未定 忍たま乱太郎64 チャレンジパズル(仮)／カルチャーブレーン／価格未定
- 未定 マジカル テトリス featuring ミッキー／カプコン／価格未定

98年発売のソフト

- 98年秋 オウガバトル3 ～Person of Lordly Caliber～／クエスト／価格未定
- 98年秋 ゼルダの伝説　時のオカリナ／任天堂／価格未定
- 98年秋 バンジョーとカズーイの大冒険／任天堂／価格未定
- 98年秋 ピカチュウ げんきでちゅう(仮)／任天堂／価格未定
- 98年冬 WIN BACK／コーエー／¥7800
- 98年冬 カメレオン ツイスト2／日本システムサプライ／価格未定
- 98年冬 Jリーグ タクティクスサッカー／アスキー／価格未定
- 98年冬 テュロック2(仮称)／アクレイムジャパン／価格未定
- 98年冬 爆笑人生64 めざせ! リゾート王／タイトー／価格未定
- 98年冬 ★Parlor！PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム／日本テレネット／価格未定
- 98年冬 牧場物語2／パックインソフト／価格未定
- 98年冬 レブ・リミット／セタ／価格未定
- 98年未定 ★エクストリームG2／アクレイムジャパン／価格未定
- 98年未定 ★ゲッターラブ／ハドソン／価格未定
- 98年未定 フライトシミュレーター(仮)／ビデオシステム／価格未定
- 98年未定 ポケモンスナップ／任天堂／価格未定
- 98年未定 レースゲーム（仮）／ビデオシステム／価格未定

1月以降発売のソフト

- 1.未定 TONIC TROUBLE／Ubiソフト／価格未定

99年発売のソフト

- 99年春 シャドウゲイト 64（仮称）／ケムコ／価格未定

発売日未定のソフト

- 悪魔城ドラキュラ3D／コナミ／価格未定
- ウルトラドンキーコング（仮称）／任天堂／価格未定
- エルテイル（仮）／イマジニア／価格未定
- カービィ64（仮称）／任天堂／価格未定
- キャベツ（仮称）／任天堂／価格未定
- 金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
- Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
- ゴルフ（仮称）／任天堂／価格未定
- コンカーズクエスト（仮）／任天堂／価格未定
- ★GI ステイブル／コナミ／価格未定
- ジャングル大帝（仮称）／任天堂／価格未定
- シムシティー64（仮称）／任天堂／価格未定
- スーパーマリオ64-2（仮称）／任天堂／価格未定
- スーパーマリオRPG2（仮称）／任天堂／価格未定
- ゼルダの伝説DD（仮称）／任天堂／価格未定
- 超空間ナイタープロ野球キング2／イマジニア／価格未定
- ハイブリッドヘブン／コナミ／価格未定
- ファイアーエムブレム64(仮称)／任天堂／価格未定
- ファイティングカップ／イマジニア／価格未定
- MOTHER3（仮称）／任天堂／価格未定
- マリオアーティストシリーズ タレントメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
- マリオアーティストシリーズ ポリゴンメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
- マリオアーティストシリーズ ピクチャーメーカー(仮称)／任天堂／価格未定
- ★64ウォーズ／ハドソン／価格未定

サターン……SS

10月発売のソフト

- 10.1 ★ギレンの野望　攻略指令書／バンダイ／¥2800
- 10.1 ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション／エス・エヌ・ケイ／¥6800
- 10.1 桜通信／メディアギャロップ／¥6800
- 10.1 電車でGO!　EX／タカラ／¥5800
- 10.1 初恋物語[18歳以上推奨]／徳間書店/インターメディア・カンパニー／¥5800
- 10.1 バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800

SUPERじゅげむカレンダー

98年10月以降に発売予定のTVゲームソフト PCゲームソフトを集めました。

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は9月17日現在のものです

3.未定 全日本プロレス（仮）／ヒューマン／価格未定

99年発売のソフト

99年春 ★ガンホーブリゲイド／トミー／価格未定
99年春 クロックタワー3／ヒューマン／価格未定
99年春 Ｚｉｌｌ Ｏ'ｌｌ／コーエー／¥6800
99年春 奏（騒）楽都市OSAKA／キングレコード／¥6800
99年春 チョコボレーシング～幻界へのロード～／スクウェア／価格未定
99年春 ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3／コナミ／価格未定
99年春 バトルアスリーテス 大運動会 GTO／インクリメントP／¥5800
99年春 PATLABOR THE GAME(仮)／バンダイビジュアル／価格未定
99年春 美少女戦隊バージンフリート／コナミ／価格未定
99年春 マクロス VF-X2／バンダイビジュアル／価格未定
99年春 ミリオンクラシック／バンダイ／¥6800
99年春 胸騒ぎの予感（仮）／講談社／価格未定
99年春 ワンワンダイアリー（仮）／コナミ／価格未定
99年夏 ★アクアノートの休日2(仮)／アートディンク／価格未定
99年冬 Sonata／T&E SOFT／価格未定
99年未定 ガレリアンズ／アスキー／価格未定
99年未定 THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年未定 SYNCHRONICITY(仮)／A.D.M CO.,LTD／価格未定
99年未定 ピノッチアのみる夢／タカラ／¥5800
99年未定 リフレインラブ 2／リバーヒルソフト／価格未定
99年未定 ワールド・ネバーランド2／リバーヒルソフト／価格未定

発売日未定のソフト

ARKS1000～目指せ！究極の召還師～(仮)／クレフ インベンション／価格未定
アームド・ファイター／バンプレスト／¥5800
ウィザードリィ～DIMGUIL～／アスキー／価格未定
王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定
オーガリアン～亜人伝～(仮)／ビジュアルアーツ／価格未定
オメガブースト／SCEI／価格未定
★がんばれゴエモン～来るなら恋！綾繁一家の黒い影～／コナミ／価格未定
Ｑ極クイズ こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定
グリントグリッター／コナミ／価格未定
建設機械シミュレーター KENKI いっぱい！／富士通パソコンシステムズ／¥5800
コントラ～レガシー・オブ・ウォー～／コナミ／価格未定
SILENT HILL／コナミ／価格未定
Cybernetic EMPIRE(サイバネティックエンパイア)／ウルフチーム／日本テレネット／価格未定
サーキットの狼Ⅱ／エム・ティー・オー／価格未定
★シーバス1-2-3（仮）／ジャレコ／価格未定
ジャージーデビルの大冒険／コナミ／価格未定
Jump KID（仮）／ニュー／価格未定
重装機兵ヴァルケン2／メサイヤ／価格未定
Jリーグエキサイトステージ V1／エポック社／価格未定
★蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!／トミー／価格未定
★SPAWN THE ULTIMATE／オラシオン／¥3800
★TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥5800
★TANK SIMULATOR（仮）／アスキー／価格未定
ダンジョンズ＆ドラゴンズRコレクション／カプコン／¥5800
DEEP FREEZE／サミー／価格未定
デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)／イマジニア／¥2000
★電車だいすき～プラレールがいっぱい～／トミー／価格未定
ときめきメモリアル2（仮）／コナミ／価格未定
★トミカ（仮）／トミー／価格未定
ドラゴンクエストⅦ／エニックス／価格未定
トリフェルズ魔法学園 初等部／アスキー／価格未定
眠ル繭／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮題)／Tears／価格未定
バックガイナー～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
バーチャルリモコン(ヘリポートⅠ)／スリーディ／価格未定
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル／SCEI／価格未定
パラッパ2（仮）／SCEI／価格未定
厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
ひっとばっく／トミー／¥5800
ひとつや ふたつ… いつつや怪談(仮題)／システムサコム／¥5800
飛龍の拳コレクション(仮称)／カルチャーブレーン／¥5800
ファイナルファンタジーⅧ／スクウェア／価格未定
フェイバリット・ディア／NECインターチャネル／価格未定
メイン・ローター(仮題)／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
★悠久のエデン／アスキー／価格未定
★ＵＦＯ／アスキー／価格未定
LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)／Tears／価格未定
リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800
LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
ロビン・ロイドの冒険（仮）／ガスト／価格未定
ワンダラーショック／SCEI／価格未定

PC-FX ……PC-FX

発売日未定のソフト

天外魔境Ⅲ NAMIDA／ハドソン／価格未定

ドリームキャスト ……DS

11月発売のソフト

11.20 SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)／NECホームエレクトロニクス／価格未定
11.20 ペンペントライアイスロン／ゼネラル・エンタテイメント／価格未定

12月発売のソフト

未定 ★MONACO GRAND PRIX Racing Simulation／Ubiソフト／価格未定

98年発売のソフト

98年冬 戦国TURB(せんごくたあぶ)／NECホームエレクトロニクス／価格未定
98年冬 Dの食卓2／ワープ／¥5800
98年未定 ★[
98年未定 GODZILLA GENERATIONS／セガ・エンタープライゼス／価格未定
98年未定 ★JULY／フォーティファイブ／価格未定
98年未定 ★SEGA RALLY2 CHAMPIONSHIP／セガ・エンタープライゼス／価格未定
98年未定 SONIC ADVENTURE／セガ・エンタープライゼス／価格未定
98年未定 ★BLUE STINGER／セガ・エンタープライゼス／価格未定

未定 ★アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻版(仮)／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト／¥2800
未定 R4～RIDGE RACER TYPE4～／ナムコ／¥5800
未定 カートデュエル スペシャル／ギャップス／¥5800
未定 頭文字D／講談社／¥5800
未定 カプコンジェネレーション～第5集 格闘家達～／カプコン／¥5800
未定 鬼眼城／講談社／¥5800
未定 クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～／SCEI／価格未定
未定 幻想水滸伝Ⅱ／コナミ／価格未定
未定 ゴジラ：トレーディングバトル／東宝／¥6800
未定 ★サイレントメビウス～幻影の堕天使～／バンダイビジュアル／¥6800
未定 サウザンドアームズ／アトラス／価格未定
未定 サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇／チュンソフト／¥4800
未定 さくま式人生ゲーム／タカラ／¥5800
未定 ★ザ・ファミレス／アートディンク／¥5800
未定 ★ザ・ファミレス／ヒューマン／価格未定
未定 ★シビライゼーションⅡ／ヒューマン／価格未定
未定 新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA／タカラ／¥6800
未定 ★スーパーロボット大戦Ｆ／バンプレスト／¥6800
未定 スペースインベーダー2000／タイトー／¥2000
未定 電車でGO！2／タイトー／¥5800
未定 100万円クイズハンター／富士通パソコンシステムズ／¥5800
未定 バーガーバーガー2／ギャップス／¥5800
未定 バトル昆虫伝／ジャレコ／価格未定
未定 魔法使いになる方法／テイジイエル／¥6800
未定 マール王国の人形姫／日本一ソフトウェア／価格未定
未定 ★ミザーナフォールズ／ヒューマン／価格未定
未定 ★もんすたあ★レース／コーエー／¥4800
未定 ★ルシファー・リング／東芝EMI／¥5800
未定 LUNATIC DAWNⅢ／アートディンク／¥5800
未定 ★ロードモナーク～新ガイア王国記～(9末～10月上旬解禁予定)／東芝EMI／¥5800
未定 ★ワンダートレック／SCEI／価格未定

98年発売のソフト

98年夏 魔女っ子大作戦／バンダイ／価格未定
98年秋 ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-／SNK／夢工房／価格未定
98年秋 GARRRR／メサイヤ／価格未定
98年秋 快刀乱麻 雅／イマディオ／価格未定
98年秋 キミにSteady／シーディーブロス／価格未定
98年秋 聖龍伝説（仮題）／Vap／¥5800
98年秋 日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THE プロ麻雀／ナグザット／¥5800
98年秋 日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬／ナグザット／¥4800
98年秋 ★バトルアスリーテス 大運動会 GTO／インクリメントP／¥5800
98年秋 火魅子伝 恋解／博報堂／¥6800
98年秋 モンスターコンプリワールド／アイディアファクトリー／¥5800
98年冬 あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
98年冬 ヴェルトライダーズ シリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
98年冬 ★アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)／光栄／¥7800
98年冬 アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX／コーエー／¥9800
98年冬 エリーのアトリエ／ガスト／¥5800
98年冬 ★機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／バンダイ／¥6800
98年冬 ★空母戦記／アンバランス／価格未定
98年冬 黒い瞳のノア／ガスト／¥5800
98年冬 ★サーカディア／SCEI／価格未定
98年冬 ★スーパーヒーロー作戦／バンプレスト／価格未定
98年冬 タワードリーム2／アクセラ／¥5800
98年冬 天下統一／アンバランス／価格未定
98年冬 時をかける少女／バンダイ／¥5800
98年冬 バスランディング／アスキー／価格未定
98年冬 ブルムイ ブルムイ／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定
98年冬 ★ポポロクーグ／SCEI／¥5800
98年冬 ★魔道霊士シュオン／アスキー／価格未定
98年冬 Little Lovers She So game／NTT出版／日経映像／¥6800
98年冬 ★リングライズ／アスキー／価格未定
98年未定 actua ICE HOKEY／コナミ／¥5800
98年未定 宇宙機動VANARK／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
98年未定 ウェルトオブ・イストリア／ハドソン／価格未定
98年未定 エアガイツ／スクウェア／ドリームファクトリー／価格未定
98年未定 H.A.E.～Beelzebub～／GMF／¥5800
98年未定 オアシスロード／アイディアファクトリー／¥5800
98年未定 激突! スキーバトル／アイマックス／¥5800
98年未定 TNT(The Next TETRIS)(仮)／ビーピーエス／¥4800
98年未定 蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800
98年未定 新世紀GPXサイバーフォーミュラ(仮)／Vap／¥5800
98年未定 SIMPLE 1500シリーズ Vol.9 THEチェス／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
98年未定 STAR IXIOM／ナムコ／価格未定
98年未定 テイルズ オブ ファンタジア／ナムコ／価格未定
98年未定 2999年のゲーム・キッズ／SCEI／¥2000
98年未定 ハートオブダークネス／インフォグラムス・エンターテイメント／価格未定
98年未定 まじっく あにまる／J・ウイング／¥5800
98年未定 MEREMANOID／エクシング・エンタテイメント／価格未定
98年未定 桃太郎伝説／ハドソン／価格未定
98年未定 森の王国／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
98年未定 RISING ZAN／ウエップシステム／¥5800

1月以降発売のソフト

1.28 ★OPTIONチューニングカーバトル2／ジャレコ／価格未定
1.未定 ECSAFORM／バンダイビジュアル／¥6800
1.未定 ★コンバットチョロQ／タカラ／¥5800
1.未定 サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇／チュンソフト／¥4800
1.未定 ★サイコメトラーEIJI／講談社／¥5800
1.未定 真髄・碁仙人（仮）／J・ウイング／¥7800
1.未定 ★つんつん組3／講談社／¥4300
1.未定 封神領域エルツヴァーユ／ユークス／¥5800
1.未定 勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS／タカラ／¥6800
2.10 ★ネットスライダース(仮称)／システムソフト／¥6800
2.25 ★後夜祭 -a sherd of youthful memories-／翔泳社／価格未定
2.下旬 プレッシャーゾーン（仮）／たき工房／価格未定
2.未定 The AIRS(エアーズ)／パックインソフト／価格未定
2.未定 サウンドノベル・エボリューション3 街～運命の交差点～／チュンソフト／¥5800
2.未定 モンスター・コレクション(仮)／角川書店/ESP／価格未定
3.未定 キョロちゃんのプリクラ大作戦／トミー／¥5800
3.未定 ★スーパーロボット大戦Ｆ 完結編／バンプレスト／¥6800
3.未定 1970年代風ロボットアニメ ゲッＰ-Ｘ／アローマ／価格未定

10.22 五竜障エレクトロ／アスク／¥4800
10.22 ★ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(PS・ザ・ベスト)／ヒューマン／¥2800
10.22 ★The Best 版「マリア～君たちが生まれた理由～」／アクセラ／¥2800
10.22 SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE麻雀／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
10.22 SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 THE将棋／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
10.22 SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
10.22 SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
10.22 ストライカーズ 1945Ⅱ／彩京／¥5800
10.22 STREET BOARDERS／マイクロキャビン／¥5800
10.22 スレイヤーズわんだほ～／バンプレスト／¥6800
10.22 デジタルフィギュア イイナ／イマジニア／¥5800
10.22 猫なカ・ン・ケ・イ／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
10.22 星の丘学園物語 学園祭／メディアワークス／¥5800
10.22 ★バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル／マップジャパン／¥5800
10.22 LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版／Tears／¥2800
10.22 ROX-ロックス-／アルトロン／¥5800
10.29 アフレイドギア／アスミック・エースエンタテインメント／¥5800
10.29 海のOH! YAH!／ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
10.29 CARDINAL SYN／スパイク／¥5800
10.29 グレイトヒッツ／エニックス／¥5800
10.29 御意見無用Ⅱ／ケイエスエス／¥5800
10.29 ★全スーパーロボット大戦電視大百科／バンプレスト／¥6800
10.29 だんじょん商店会／講談社／¥5800
10.29 ★ハイパーオリンピック イン ナガノ(PS・ザ・ベスト)／コナミ／¥2800
10.29 必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル／サンソフト／¥3980
10.29 雷弩機兵ガイブレイブⅡ／アクセラ／¥5800
10.29 レガイア伝説／SCEI／¥5800
下旬 Parlor!PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム／日本テレネット／¥5200
未定 ジオメトリーデュエル／タカラ／¥5800
未定 デザエモンKids!／アテナ／¥5800
未定 ★ぽっぷんぽっぷ／タイトー／¥4800

11月発売のソフト

11.5 ★サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル／サンソフト／¥2800
11.5 ★サンコレBEST 必殺パチンコステーション／サンソフト／¥2800
11.5 ZEUS／アートディンク／¥5800
11.5 ★ドカポン！怒りの鉄剣／アスミック・エース エンタテインメント／¥5800
11.5 MONSTERSEED(モンスターシード)／サンソフト／¥5800
11.5 LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)／サミー／¥5800
11.5 マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／¥5800
11.12 アナザー・マインド／スクウェア／¥5800
11.12 serial experiments lain／パイオニア エル・ディー・シー／¥5800
11.12 スマッシュコート2／ナムコ／¥5800
11.12 ★VIGILANTE 8／シスコンエンタテイメント／¥5800
11.14 ★FIFA WORLDCUP 98～フランス98 総集編～／エレクトロニック・アーツ／¥5800
11.19 R・TYPE ⊿(デルタ)／アイレムソフトウエアエンジニアリング／¥5800
11.19 SIMPLE 1500シリーズ Vol.5 THE囲碁／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
11.19 SIMPLE 1500シリーズ Vol.6 THE花札／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
11.19 SIMPLE 1500シリーズ Vol.7 THEカード／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
11.19 SIMPLE 1500シリーズ Vol.8 THEソリティア／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
11.19 ★ピットフォール3D／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
11.19 武戯／コナミ／¥5800
11.20 EXODUS Guilty／イマジニア(イマディオ)／¥5800
11.26 Kitty the Kool！カブキで楽しくおどってね!!／イマジニア／¥3980
11.26 久遠の絆／フォグ／¥5800
11.26 ★COOL BOARDERS 3／ウエップシステム／¥5800
11.26 ★好奇心は猫を殺すか／アスキーサムシンググッド／¥5800
11.26 ジグザグボール／UPSTAR／¥5800
11.26 ★テトリスプラス／ジャレコ／¥2800
11.26 FIGHITING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98／エクシング・エンタテイメント／¥5800
11.26 みつめてナイトR 大冒険編／コナミ／¥5800
11.26 ユーラシアエクスプレス殺人事件／エニックス／価格未定
11.26 1 on 1／ジョルダン／¥5800
11.27 あの素晴しい弁当を2度3度／ポリグラム／¥4800
中旬 ★G-POLICE／SCEI／価格未定
下旬 Wizard's Harmony R／アークシステムワークス／¥5800
下旬 鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥5800
下旬 DUKE NUKEM；Total Meltdown／キングレコード／¥5800
下旬 ファーストKiss☆物語／ヒューネックス／¥5800
未定 ★ADVAN Racing／アトラス／¥5800
未定 カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～／カプコン／¥5800
未定 ゲームソフトをつくろう／イマジニア／価格未定
未定 最強 東大将棋／毎日コミュニケーションズ／¥6800
未定 Juggernaut～戦慄の扉～／TONKINHOUSE／¥6800
未定 ★つんつん組2／講談社／¥4300
未定 ★徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐＆パイオニア／広美／¥6800
未定 TOYS DREAM／ケイエスエス／¥5800
未定 猫侍／ヒューマン／¥6300
未定 破壊王／ファブコミュニケーションズ／¥5800
未定 ★本格花札／アルトロン／¥5800
未定 初恋ばれんたいんスペシャル／ファミリーソフト／¥5800
未定 ★VANPIRE SAVIOR EX EDITION／カプコン／¥5800
未定 「BOYS BE… 2nd Season」／講談社／¥5800
未定 ボールディランド／バンプレスト／¥6800
未定 ボンバーマン／ハドソン／価格未定
未定 ★ミスランド2／アルトロン／¥5800
未定 めぐり愛して／ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥5800
未定 ～メジャーリーグ・ベースボール～ トリプルプレイ99／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥5800
未定 雪割りの花／SCEI／価格未定
未定 リベログランデ／ナムコ／価格未定
未定 わくわくバレー／アテナ／¥4800

12月発売のソフト

12.3 ★学校をつくろう!!2／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト／¥5800
12.3 Dance! Dance! Dance!／コナミ／価格未定
12.3 玉繭物語／元気／¥5800
12.3 進め！海賊／アートディンク／¥5800
12.3 HARD EDGE／サンソフト／¥5800
12.10 トゥルーラブストーリー2／アスキー／価格未定
12.17 ★維新の嵐 幕末志士伝／コーエー／¥7800
12.17 プリンセスメーカー GO! GO! プリンセス／ナインライブス／¥5800
12.23 ★山崎一夫と西原理恵子の雀牌遊戯'99「たぬきの皮算用」(仮)／コナミ／価格未定
下旬 チョコボの不思議なダンジョン2／スクウェア／価格未定

SUPERじゅげむカレンダー

12月発売のソフト
12.11　COUNTER BLOW／スターフィッシュ／¥6800

FM-TOWNS

発売日未定のソフト
太平洋の嵐2／ジー・エー・エム／¥12800

98年発売のソフト
98年秋　Guardians:Agents of Justice／メディアクエスト／価格未定
98年秋　GORDIAN. KNOT／イマジニア／¥9800
98年秋　全英オープンゴルフ／アスキー／¥9000
98年秋　ピンボール／アスキー／¥6800
98年冬　F-22 Total Air War／イマジニア／価格未定
98年冬　Total Driving／イマジニア／価格未定
98年冬　ヒーローズ オブ マイト&マジックII(仮称)／イマジニア／価格未定
98年冬　マイト&マジックVI~ザ マンデート オブ ヘブン~(完全日本語版)／イマジニア／価格未定
98年冬　EUROPEAN AIR WAR 英語版／メディアクエスト／価格未定
98年未定　囲碁入門道場 VER2.0／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定　碁キチくん　第5弾／ジー・エー・エム／¥14800
98年未定　楽しい詰碁300(第一巻、第二巻)／ジー・エー・エム／¥9800
98年未定　沈黙の艦隊(続編)／仮称／ジー・エー・エム／価格未定
98年未定　日露戦争／ジェネラル・サポート／価格未定
98年未定　役立つ手筋／ジー・エー・エム／¥6800

発売日未定のソフト
激闘！八八艦隊海戦史／ジェネラル・サポート／価格未定
TACTICAL TANK CORPS DX／ジー・エー・エム／¥12800
電影少女／バンプレスト／¥9800
HAlf-Lif／ソースネクスト／価格未定
Falcon 4.0 英語版／メディアクエスト／¥8800
Falcon 4.0 日本語版／メディアクエスト／価格未定
EUROPEAN AIR WAR 日本語版／メディアクエスト／価格未定

WIN95&98

10月発売のソフト
10.2　The Contract Bridge／アンバランス／¥8800
10.2　spiritual soul／秀和システム／¥7800
10.2　はなまる工務店 ~めざせ！日本一の現場監督~／アートディンク／¥10800
10.2　★フィンフィン・ファミリー いこいの巣／富士通／¥5800
10.8　高校野球道／日本クリエイト／¥10800
10.9　セガメモリアルセレクション ファンタジーゾーン ペンゴ フリッキー／セガ・エンタープライゼス／¥5800
10.9　★Microsoft Urban Assault／マイクロソフト／¥7800
10.12　★BARRAGE ＝ヴァラージ／ズー&M3／¥8800
10.23　M1 Tank Platoon 2 完全日本語版／メディアクエスト／¥9800
10.23　クリスタルクラス／テイジイエル／¥9800
10.23　Tiger Woods 99 PGA TOUR GOLF(日本語版)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥9800
10.30　ファンタスティックフォーチュン／富士通パレックス／¥8800
未定　Ultima Online:The Second Age フルパッケージ版／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥9800
未定　Ultima Online:The Second Age アップグレード版／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥3800
未定　Little Lovers 2nd ゆい／メディアカイト／¥8800

11月発売のソフト
11.2　創世記1602~Conquest of Paradise／ズー&M3／¥9800
11.20　Commandos～特殊攻作大作戦～／ズー&M3／¥8800
11.20　ザ・タワーII／オープンブック9003／¥9800
11.27　シムシティ3000／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥9800
11.27　★スモール・ソルジャーズ：グロボテック・デザインラボ／ハズブロージャパン／¥7800
11.27　天使同盟／テイジイエル／¥7800
11.27　★マジカルドロップIIIとれたて増刊号！／データイースト／¥5800
上旬　ニード・フォー・スピードIII／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥8800
未定　ソニックR／セガ・エンタープライゼス／価格未定
未定　★FIFA WORLDCUP 98-フランス98総集編-／エレクトロニック・アーツ／価格未定
未定　BIG HONOUR(アートディンクベストチョイス)／アートディンク／¥5800

12月発売のソフト
12.3　★リアルタイム版大戦略～+インターネット対戦～／システムソフト／¥8800
12.12　パンツァーコマンダー 日本語版／メディアクエスト・エスエスアイ／¥8800
未定　★X-Files GAME(仮)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
未定　★WWII Fighters／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
未定　★でてんパ／メディア・リンク・システム／価格未定
未定　★TRESPPASER(仮)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
未定　★Moto-Racer 2／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定

98年発売のソフト
98年冬　WANTED／データウエスト／価格未定
98年未定　サンバーン／サンテックジャパン／価格未定
98年未定　★STAR TREK Klingon Honor Guard／メディアクエスト／¥8800
98年未定　ドッチDEボール！／エス・ピー・エス／¥4800
98年未定　ハートオブダークネス／インフォグラムス・エンターテイメント／価格未定
98年未定　ヒロインドリーム／エス・ピー・エス／価格未定

99年発売のソフト
99年春　Ultima:Ascention(EA-EXPRESS)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥8800
99年春　★ダンジョンキーパー2／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
99年春　★ポピュラス-ザ・ビギニング-(仮)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
99年未定　LUNATIC DAWNIII／アートディンク／価格未定

発売日未定のソフト
エネミー・ゼロ／セガ・エンタープライゼス／価格未定
★サクラ大戦 Windows版／セガ・エンタープライゼス／価格未定
セガラリー2(仮)／セガ・エンタープライゼス／価格未定
電車でGO! Windows版／アンバランス／¥8880
電車でGO! Windows版(マスコン付き)／アンバランス／¥14800
★Fighter Pilot(EA-EXPRESS)／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定

WIN95&98&MAC

10月発売のソフト
10.29　せがた三四郎 超人伝説／セガ・エンタープライゼス／¥5800

発売日未定のソフト
礎（いしずえ）／ボーステック／¥7800

WIN95&98&WINNT4.0

10月発売のソフト
10.2　★信長の野望Internet／コーエー／¥7800
10.16　銀河英雄伝説Vgrand／ボーステック／¥10800
10.23　銀河英雄伝説Vgrand アップグレードキット／ボーステック／¥5000

1月以降発売のソフト
2.未定　『北へ。White Illumination』／ハドソン／価格未定

99年発売のソフト
99年春　ELEMETAL GIMMICK GEAR／ハドソン／価格未定

発売日未定のソフト
メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
モンスターブリード／NECインターチャネル／価格未定

PCエンジン……PC

発売日未定のソフト
デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2[18歳以上推奨]／NECホームエレクトロニクス／¥7800

ネオジオポケット……NEO・GEO

10月発売のソフト
10.22　★キング・オブ・ファイターズR-1／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★将棋の達人~MASTER OF SYOUGI~／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★パズルエース（仮称）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★ベースボールスターズ／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★ポケットテニス(仮称)／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★めろんちゃんの成長日記／エス・エヌ・ケイ／価格未定
10.22　★ネオジオカップ'98／エス・エヌ・ケイ／価格未定
未定　★通信四人打ちどこでも麻雀／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ゲームボーイ……GB

10月発売のソフト
10.2　もんすたあ★レース　おかわり／コーエー／¥3980
10.15　爆釣　リトリーブマスター／コナミ／¥3980
10.16　新競馬貴族ポケットジョッキー／キングレコード／¥5800
10.21　グローカル ヘキサイト／NECインターチャネル／¥3980
10.21　★テトリスDX／任天堂／¥3500
10.21　ワリオランド2　盗まれた財宝／任天堂／¥3500
10.30　ポケット電車／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥3980

11月発売のソフト
11.13　本格将棋『将棋王』／童／¥3980
11.27　スーパーブラックバスpocket3／スターフィッシュ／¥3980
11.27　★ぽけっとぷよぷよSUN／コンパイル／¥3980
未定　サンリオタイムネット 過去編／イマジニア／価格未定
未定　★サンリオタイムネット 未来編／イマジニア／価格未定
未定　ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10／エポック社／¥3800
未定　飛龍の拳TWIN GB リアルタイプ／カルチャーブレーン／価格未定
未定　★プリクラポケット3／アトラス／¥3980
未定　★ロードス島－英雄伝説－GB／トミー／¥3980

12月発売のソフト
12.11　★カラムー町は大さわぎ！／スターフィッシュ／¥3980
12.11　★ゲームボーイ モノポリー／ハズブロージャパン／¥3980
12.18　ボンバーマンクエスト／ハドソン／価格未定
未定　灘麻太郎の実践麻雀教室／ギャップス／¥3800
未定　バーガーバーガー　ポケット／ギャップス／¥3980
未定　ロボットポンコッツ／ハドソン／価格未定

98年発売のソフト
98年未定　ゲームボーイウォーズ2／ハドソン／価格未定
98年未定　飛龍の拳コレクションGB／カルチャーブレーン／価格未定
98年未定　BLACK ONIYX GB／ビーピーエス／¥3980
98年未定　プロ麻雀兵GB／カルチャーブレーン／¥3980
98年未定　遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ／コナミ／価格未定

1月以降発売のソフト
2.未定　シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3980

発売日未定のソフト
ドンキーコングランド2／任天堂／価格未定
★ポケットステイブル（仮）／コナミ／価格未定
ポケットモンスター金／任天堂／価格未定
ポケットモンスター銀／任天堂／価格未定

PCゲームソフト

マッキントッシュ

11月発売のソフト
未定　ボールディランド／バンプレスト／¥9800

99年発売のソフト
99年春　シムシティ3000／マクシス／価格未定

WINDOWS

98年発売のソフト
98年秋　ゼロゾーン(仮)／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥8800

WIN95

10月発売のソフト
10.8　実況パワフルプロ野球／コナミ／¥6800
10.16　MACROSS ~since1983~／UPSTAR／¥5800

11月発売のソフト
11.6　金田一少年の事件簿~悲報島 新たなる惨劇~／SystemSoft21(パンテアン)／¥8800
11.12　コンビニチェーンDarkside／龍[RON]／¥6800
11.13　松方弘樹のワールドフィッシング／メディアクエスト／¥7800
下旬　電子の精霊 ちびがみ（仮）／バンプレスト／¥3800
未定　ボールディランド／バンプレスト／¥9800

COPYRIGHT一覧

■11 メタルギア ソリッド ©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■37 ビートマニア ©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■45 ファイナルファンタジーVII ©スクウェア ■58 ドラゴンクエストモンスターズ ©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニ
ックス ■64 クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～ ©Crash Bandicoot TM&© UIS; SourceCode NDI. ■66 ポポロクーグ ©Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Sugar&Rockets©YOUSUKE TAMORI ■67 ワンダートレック 1998 Sony Co-
nputer Entertainment Inc ■68 G-POLICE 1998 Sony Conputer Entertainment Inc ■70 ピカチュウ げんきでちゅう（仮） ©1995,1996,1997 Nintendo/ ©1995,1996,1997 Creatures/ ©1995,1996,1997 GAME FREAK/ ©1997 Ambrella（Marigul）
■72 ポケットモンスターピカチュウ ©1995,1996,1998 Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc. ■77 チョコボの不思議なダンジョン2 ©1998 スクウェア ■80 Dの食卓2 ©1998 WARP ■84 AZITO2 ©石森プロ・東映 ©東映 ©1998 ASTEC 21 ©BANPRE-
STO 1998 ■86 LSD ©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./OutSide Directors company. ■101 トゥルーラブストーリー2 ©ASCII Corp./Bits Laboratory ■102 マクロス VF-X2 ©1998BIGWEST ©1998 BANDAI VISUAL ■108 NOëL3 ©1998 PION-
EER LDC,INC. ■109 サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 ©1992/1998 CHUN SOFT/長坂秀佳/木村俊幸 ■110 EXODUS Guilty ©1998 Abel Inc.All Rights Reserved. ■112 わくわくバレー ©Athena 1998©AQUA ROUGE/ART 1998 ■114 学
校をつくろう!!2 ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Refine Textile co,ltd／ワールド・ネバーランド2 ©Riverhillsoft Inc. ■115 サイレントメビウス～幻影の堕天使～ ©スタジオトロン・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京©テクノソフト／久
遠の絆 ©1998 FOG ■116 牧場物語2 ©Victor Interactive Software Inc./MaRUCOME／オウガバトル3 ～Person of Lordly Caliber～ ©1998 QUEST.イラストレーション／加藤 俊章 ■117 スマッシュコート2 ©（株）ナムコ ■118 サクラ大戦 帝撃グラフ ©RED 1998
©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1996,1998/©RED 1996,1998／リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」 ©1998 SETA CORPORATION ■119 幻想水滸伝II ©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ■120 ZEUS ©1998 ARTDINK.
All Rights Reserved.／VIGILANTE 8 ©Nihon Syscom Co.,Ltd. ©ARUZE CORP. ■121 ADVAN Racing ©ATLUS 1998／ガンホーブリゲイド ©1998 TOMY キャラクターデザイン伊藤明弘 ■122 ボンバーマン ©1998 HUDSON SOFT／ゲームボーイウォーズ2 ©HU-
DSON SOFT ©1990 NINTENDO／LUCKY LUKE（ラッキー・ルーク） ©1998 LUCKY LUKE LICENSING ©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA／ジグザグボール ©1998 UPSTAR／COOL BOARDERS 3 Cool Boarders,989 Studio and the 989 Studios Lo-
go are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.©1998 Sony Computer Entertainment America Inc. ■123 鬼眼城 ©桧木田正史/講談社/フェザード／好奇心は猫を殺すか Copyright ©1996 Eyst Pty.Ltd.All rights reserved.DOGDAY is
a trademark of Eyst Pty.Ltd.Co-produced by ASG.Copyright SHIN OHBA／アンジェリーク 天空の鎮魂歌 ©KOEI Co.,LTD.／Little Lovers She So game ©NTT PUBLISHING CO.,LTD/©NIKKEI VISUAL IMAGES,INC. ■176 グレイトヒッツ ©ウィズ・システムサコ
ム・ジーク・ソイツァーミュージック・エニックス ■178 火星物語 ©1997 広井王子／文化放送／アミューズ ©1997 ASCII/Japan Vistec ■180 三國志VI ©1998 KOEI CO.,LTD. ■181 レガイア伝説 ©Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Contrail Inc. ■182
サンバギータ ©1998 Sony Computer Entertainment Inc Produced by Sugar&Rockets Inc. ■184 Pia♡キャロットへようこそ!!2［18才以上推奨］ ©カクテル・ソフト/NECインターチャネル／電車でGO! EX ©TAITO CORP.1996.1998.／コットン ブーメラン ©SUCCESS
1991,1997,1998 ■185 桜通信 ©遊人/小学館／SEGA AGES／アイラブ ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険 アイラブ ドナルドダック／グルシア王の秘宝 © Disney.All rights reserved. ©SEGA ENTERPRISES.,LTD 1998／ミズバク大冒険 ©TAITO CORPORATION 19-
90,1992,1998／初恋物語［18歳以上推奨］ ©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY／バーチャルコールS［18歳以上推奨］ ©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998 ■186 本格花札 ©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESER-
VED.／せがた三四郎 真剣遊戯 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ©せがた三四郎後援会／カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史はじまる～ ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.／ギレンの野望 攻略指令書 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI
1998／ROX-ロックス- ©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.／マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター MARVEL SUPER HEROS&ALL MARVEL CHARACTERS:TM& © 1998 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS
RESERVED.NORIMARO: ©NORITARO KINASHI・Arrival/NTV,©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MSRVEL CHARACTERS,INC. ■187 猫なカ・ン・ケ・イ ©1998Victor
Interactive Software Inc.©1998 OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.／星の丘学園物語 学園祭 ©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.／デジタルフィギュア イイナ ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997 Natsume Co.,Ltd.／～アルバレアの乙女～ ©NCS/Rit's 1998
©NEC Home Electronics,Ltd./Rit's 1997 ■188 海のOH! YAH! ©1998株式会社プログレス ©1998Victor Interactive Software Inc.／サイレントメビウス ©スタジオトロン／角川書店©1990-1998 GAINAX／AUBIRDFORCE AFTER ©BANDAI 1998 ■189 エ
フィカス © 1998 GENKI／アフレイドギア ©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./Office Create／仮面ライダー ©石森プロ・東映©BANDAI 1998／ストライカーズ 1945II ©1997,1998 PSIKYO ■190 エキサイティングバス ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESER-
VED.／MTB DIRT CROSS（エムティービー・ダートクロス） ©SAMMY 1998 監修：日本マウンテンバイク協会 協力：森永製菓株式会社／ウイニングポスト3 プログラム'98 ©1998 KOEI CO.,LTD.／スペクトラルフォース2 ©1998IDEA FACTORY ■191 ぽっぷんぽっぷ ©TAITO
CORP.1997,1998／ガーディアン リコール ©XING 1998 ©1996,1998 アグミックス/關宮涼、龍炎狼牙／だんじょん商店会 ©1998藤波智之/佐々木亮 ©1998 講談社/キノトローブ ■192 ひみつ戦隊 メタモルV デラックス ©毎日コミュニエーションズ ©フェイクラフト／御意見無
用II ©1998 KSS／ギャングウェイ・モンスターズ ©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.／グラニュー島！大冒険 ©1998 SHUWA SYSTEM CO.,LTD.／雷弩機兵ガイブレイブII ©1998 AXELA/AVIT,INC. ■193 LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプラ
イス版 ©Debeloped by Tears/IchikawaSoftware R&D co.,LTD.Published under lisense from Tears・IchikawaSoftware R&D co.,LTD.Copyright 1998 Tears・IchikawaSoftware R&D co.,LTD/1998 ANCIENT/1998 JPTA／CARDINAL SYN ©1997
Sony Computer Entertainment America Inc.／実況アメリカンベースボール2 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Logo © MLBPA MSAOfficial Licensee-Major League Baseball Players Association.／STREET BOARDERS ©1998 MICRO CABIN
CORP. ■194 ROX-ロックス- ©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.／SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 ©1998 SHATNOIR ©1998 SIMPLE1500製作委員会／SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 THE将棋 ©1998α-β ©1998 SIMP-
LE1500製作委員会／SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ ©1998 ITSUI ©1998 SIMPLE1500製作委員会／SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ ©1998 ITSUI ©1998 SIMPLE1500製作委員会 ■195 最強の囲碁 ©1998 OXFORD Softworks
©1998 ITOCHU corp.／必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル ©1998 SUNSOFT ©TAKEYA／トランプしようよ！ ©BOTTOM UP1998／Parlor!PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム ©TOYOMARU ©DAIICHI ©KONAMI／TELENET JAPAN 1998／
四川風激辛麻雀 ©1990-98 C-lab,Co,Ltd ■196 カプコンジェネレーション～第3集ここに歴史はじまる～ ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.／競馬エイト'98秋冬 ©1998 Shangri-La ©サンケイスポーツ／パーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル ©1998
MAP JAPAN CO.,LTD.LICENSED BY OLIMPIA／デザエモンKids! ©Athena 1998 ■197 キラッと解決！64探偵団 ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©パンドラボックス ■198 ポケット電車 ©1998 COCONUTS JAPAN.／爆釣 リトリーブマスター ©1998 KONAMI ALL
RIGHTS RESERVED.／もんすたあ★レース おかわり ©1998 KOEI CO.,LTD. ■199 サンコレBEST麻雀ステーションMAZIN～麻神～ ©1994 SUNSOFT ©1994 CHATNOIR／ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレ） ©HUMAN 1997 ©1996マスターピース／ザ・コンビニ
～あの町を独占せよ～（PS・ザ・ベスト） ©HUMAN 1997 ©1996マスターピース／OPTION チューニングカーバトル TheBest ©1998 M2TO INC ©三栄書房／グローカル ヘキサイト ©）1997-1998 Gu Inc.All Rights Reserved.'GLOCAL HEXCITE' is a trademark of GA-
JIN and SHIPS Inc.／ストライカーズ1945II ©1997,1998 PSIKYO／バックガイナー～よみがえる勇者たち～ ©VING／ハイパーオリンピック イン ナガノ（PS・ザ・ベスト） NAOC L-395 ©1997 KONAMI／新競馬貴族ポケットジョッキー ©KING RECORDS／サタコレ マジカルド
ロップIII とれたて増刊号！ ©1998 DATA EAST CORP.／ジオメトリーデュエル ©TAKARA CO.,LTD.1998／サンコレBEST おーちゃんのお絵かきロジック ©Sekaibunka-sya ©董工房 ©1995 SUNSOFT／ワリオランド2 盗まれた財宝 ©1997 Nintendo ■202 機動戦艦ナデシコ
The blank of 3 years ©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 ■203 エンドセクター ©1998 ASCII Corp. ©1998 M a rehen Breaker／いただきストリート ゴージャスキング ©アーマープロジェクト・トムキャットシステム・大川清介・エ
ニックス ■204 ビシバシスペシャル ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／スター・ウォーズ マスターズ オブテラス・カシ ©Lucasfilm Ltd.&TM.©Lucas Arts Entertainment Company LLC.All rights reserved.Used under authorization. ■205 ザ・ゲームメーカー
©1998 AXELA/空想科学／DEBUT 21 ©NEC Interchannel,Ltd.LICENCED BY HEADROOM ©IMAGE WORKS CO.,Ltd.／峠MAX2 ©ATLUS/CAVE 1997,1998／カクテル・ハーモニー ©1998 ASTROLL CO.,LTD.

■の後ろの数字はページ数を示しています。

カプコン 岡本吉起の 気まぐれ らくがき帖

其の十九

今月は自転車のお話です。
前回スイスで目覚めたチャリンコスピリッツで
画伯は、朝からトレーニング。
でも仕事と健康との両立は、ちょっと難しそう。

ケツが痛いッス

① MTBのトレーニング再開(?)

2年ぶりにマウンテン・バイクにマジメに乗ってみたッス.
体力が落ちているのは当り前だけど…体重が
15kgも増えたのが原因なのか… とにかく
ケツが痛いッス. すっごく痛いッス. 1週間もすると
痛くなくなるんだけど…これって何故なんでしょう?
トレーニングを怠ったことの罰なのでしょうか(?)

オー…

② レースに出場!!

どうせトレーニングを再開するのなら. 本格的に行こう!
…という訳で. ここにレース出場宣言をします.
1発目は乗鞍の22km ヒルクライム・レースに出場します.
何故このレースなのかというと. これは個人のレースなので.
ボクが遅くても チームのメンバーの足を引っぱることが
無いからです. トホホホホ….

レース出場時のいでたちは左図のとおり.



高級ヘルメット
不必要に真赤の
ヘルメットを愛用.
背中には黒色のキャメル
バッグをしょっているッス.
これは水筒のようなものデス.

高級MTB…サスペンション付き!
今時, サスペンション位なら. 2万円の
MTBにも付いてるっちゅうの!!
フレームもタイヤもミドリ色.

サル型モビルスーツ
一般に売られているサルの服. 何故かこれを着て
レースに出場してる…ハズ. 本当は岡本デザインの
サル型サイクリングジャージ(オリジナル&高級)に
なるハズだったんだけど, 間に合わなかったので,
次回のレースからそれになる予定です.

ZZZ…

③ 早朝トレーニング!

トレーニングするからにはマジに
やろう!…という訳で早朝トレーニング
を初めた. 何と朝6:00からだ.
どうだ. 偉いだろう. エッヘン.
でも2日でやめちゃったけどネ.
理由は昼. 仕事にならん位
眠くなるんだな…コレが!
気分はもう すっかり「シエスタ」

もうすっかり秋を感じ
させる高橋氏の頭からは
春になっても新芽は出て
きそうにありません.



今月も友情出演
高橋栄一(35)

④ お昼休みもトレーニング

早朝トレーニングは超眠いのでパス.
お昼休みをトレーニングタイムにしよう.
「スイスで立ちションした男」の異名を持つ
高橋氏に付き合ってもらって大阪城公園の
中を軽く汗を流す程度に… どこどこ
今日の練習のどこの部分が軽かったの?
自転車のことになると鬼のような高橋氏であった.
憶えとけよ…ボクのほうが速くなったら…と思ってみても
夢のまた夢…トホホホ….

もうゆるして下さい!
ケツが痛いですう!

ニセティマ



地球にやさしいディーゼルターボ車!
黒煙をはきながら進む姿はまさに
エコロジー…スイマセン. 何故8万kmも
走った こんな中古の車に乗っとるかと
言うと…金が無いからデス. マジマジ.

ミカン!!

⑤ 実家に帰ってもトレーニング!

夏休みをもらって愛媛に帰った時も. 愛車
エスティマ エミーナ 4WD ディゼルターボ
(通称ニセティマ)の屋根の上にチョコンと
高級MTBを乗っけて帰りました. そんでもって
毎日近所の山を登ってました. でも1人
なので すぐ手を抜いてしまう. 人間って
弱い生き物だよネ!! トホホホ…

イターイ イターイ

⑥ ヒザが痛い…



2年ぶりにトレーニングをしてたら, やっぱり古傷の
右ヒザが痛くなった. しかもすご～く痛い!!
そこでこう考えるようにした.
「この痛い足はボクの足じゃない!!」
これでもう大丈夫な訳ないだろ!
でも今度のレースはヒザよりも腰の方が
心配のことデス. 多分2時間位かかるんじゃ
ないだろうか? ヘルニアなので リタイアの可能性も…
あっいかん! いかん! 弱気になっとるがねェー!

⑦ やっぱりダイエット?

MTBは自転車なので. 自力でペダルを
回さないといけない…と言うことは.
10kg程ダイエットした方が楽になるハズ.
10kgダイエットする為にはMTBにたくさん
乗れば良い!!…あれ?
やっぱりたくさん乗るしかないのか!!
やっぱり「この痛い足はボクの足じゃない!」
作戦でいくしかないかな?
ガンバリまぁ――す.

さて、今回の自転車のお話は、どうだったかな? じつは、担当の福助も自転車が大好きです。本格的なレースとかには出ないけど、よく旅行先で自転車を借りて街を走ったりします。みなさんはどうですか? 感想まってます。知らない

プロフィール
おかもと よしき●1961年、愛媛県宇和郡生まれ。O型。83年9月に株式会社カプコンに入社。「1942」「エグゼドエグゼス」などの名作を手がける。近年は「ストリートファイター」シリーズなどをプロデュース。現在、同社常務取締役開発本部長。

10月発売のテレビゲーム

今月の話題作

- 火星物語
- サンパギータ
- レガイア伝説
- グレイトヒッツ
- 三國志Ⅵ
- Let'sスマッシュ
- キラッと解決！６４探偵団
- 仮面ライダー
- アフレイドギア ...etc

BRAND NEW!!

このページは98年9月16日時点で10月発売と発表されたゲームを掲載しています

今月のソフト・カタログ

注目システムとは？

じゅげむのカタログページにある「注目！」マークは、編集部が数々のゲームの中から特にオススメしたい良作ソフトに付けらるものです。注目ソフトに選ばれたゲームは編集部が責任を持ってやり込み、「今月のソフト・カタログ」→「注目ソフト・ピックアップ」→「GOOBOOレビュー」と3カ月にわたって紹介していきます。

コレが注目マークだ!!

注目

ゲーム情報の見方

やってみました・・・・記事を書くときにテスト・ロムがあった場合、明記されます。実際に遊んだ感想が書かれているので参考に。

マスター　開発版　ROM未着

マスター／開発版／ROM未着・・・ロムの状態が明記されます。「マスター」はほぼ最終的なロム、「開発版」はまだ未完成のロム、「ロム未着」は残念ながらロムが手に入らなかったものです。

じゅげちゃんマーク・・・・そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしましょう。

む～ちゃんマーク・・・そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

このワクの中でオススメできる人を紹介します

for・・・・どんな人にオススメできるかを参考までにお教えています。興味を持ったらぜひ遊んでみてましょう。

CVS

CVS・・・・コンビニエンス・ストアで販売されるゲームには、このマークが付いています。近くのコンビニへ急いで行ってみましょう。

執筆陣紹介

●井上淳一
あらゆるジャンルを網羅して、月20タイトル以上を担当。アル中で、両手はデュアルショック状態。

●相原孝昭
美少女ゲームとロールプレイングが大好きな、足長ヒゲおじさん。裏では小説家としても活躍中。

●小林康之
愛車スカーレットポルシェ号（ミニ四駆）をかっ飛ばす、スピードキチのレースライター。ルマン出場が夢。

●城戸芳充
本人は雑食性のつもりだが、好んで遊ぶはＢ級の香り漂うものばかり。大作は無意識に避けるヒネ者。

●加藤明洋
食べ物もゲームも好き嫌いが激しい偏食家。アニメと野球と麻雀という共通点のないジャンルを主に担当。

●渡辺規幸
新米ライター。貧乏学生だけに、長く遊べるお得なゲームが好き。でも、対戦格闘には目がない。



PLAYSTATION

グレイトヒッツ

●エニックス
●98年10月29日
●サウンドイマジネーション
●5800円
●CD-ROM

シリーズ第2弾はビデオクリップ作成

センスの光るノリノリの映像を作ろう

ノリノリのダンスが楽しめる『バストアムーブ』に続く、エニックスの音楽系ゲームの第2弾。今度は近未来のポップな街を舞台にした、ビデオクリップ作成が目的だ。しかも、ロールプレイング仕立てで素材を集めていくなど、ゲーム感覚でビデオクリップが作れるという新感覚の内容になっている。もちろん、画像と音楽もノリノリで、キャラクターデザインは『たまごっち』の渡邊けんじ氏が担当。音楽もインディーズの有名アーティストや、ブレイク寸前のミュージシャンが手掛けるなど、新鮮なプレイ感が得られるソフトに仕上がっている。



➡サイケデリックでポップな雰囲気に、思わずトリップしそう!?

超人気の職業・クリッパー

その仕事内容を教えましょう



➡指示された内容にあわせて、センスの光るVCを作れ!

カメラワークや背景合成などで、ノリノリの曲をさらにポップに演出するビデオクリップ(VC)。それを作る職業がクリッパーだ。本作はその仕事を、一連の流れの繰り返しで楽しむ仕組みになっている。

題材の決定
ゲームはミッションクリア型。毎回、どんな素材を使うかなどの題材が指示される。

素材の収集
題材が決まったら、タレントへの出演依頼や効果装置などを集めるため街へと繰り出す!

ビデオクリップの作成
タレントの踊りと曲に合わせ、集めた素材でVCを作る。ファンとスポンサーの評価は?

世界一イカした街・ノイズシティを舞台にノリノリなビデオクリップ作りに燃えろ!

世界中でもっともイカした職業のクリッパーが集う最先端の街・ノイズシティ。この街の、イケてるキャラクターたちを紹介しよう!

登場する13組のタレントはポップ&ファンキーな個性派揃い!!



ビジュアル系ボーカル カストラート
鋭い視線と得意のバラードで、女性ファンを虜にする男性ボーカリスト

キュートなアイドル ジョア
熱烈なファンを持つ。ギターを弾きながらのダンスが特に人気

人気No.1アイドル ピア
セクシーな踊りから派手なアクションまでこなす天才ダンサー。歌唱力も一流で、主人公も憧れている

迫力満点のダンスで魅せる ビーバップ
人間離れした豪快な踊りが魅力のダンサー。その実力は本物だ

元気イッパイの実力派 ベルリラ
モップを使った独特のダンスで、所狭しと走る実力派シンガーだ

噂の新鋭クリッパー チップ・ポップス
一流クリッパーとしての可能性を秘める本作の主人公。目指すは世界一のクリッパーだ

数々の難題をこなし世界一を目指せ

クリッパー見習いのチップには、食中毒で倒れたスタッフの代わりとしてVC作りを任されるのを皮切りに、スキャンダルや無実の罪で投獄されたりと、さまざまな試練が待ち受ける。そんな困難をクリアしながらコンテストで優勝し、世間に認められる一流クリッパーになることが彼の目標なのだ!



➡次々と襲う難題を解決してVCを作りまくれ!

ビデオクリップが簡単に作れるのが面白い。独特な雰囲気もいい感じ。

ビデオクリップの作成が根気のいる作業なので、飽きっぽい人には辛い

自分のセンスを映像メディアで表現したい人

やってみました アイドルのプロモーションビデオのような、カッコいいビデオクリップを手軽に作れたのが好印象。また、イメージとおりの映像が作れるとプロになったみたいで妙に嬉しい。ただし、根気が必要だ。(小林)

ビデオクリップを作る前の重要ポイント
ロールプレイングパートをチェック!

いくらセンスのいいクリッパーでも、タレントと素材がなければ何もできない。そこで、VCを作る前には必ずロールプレイング方式で街を徘徊し、必要なものを集めなければならないのだ。また、事件に巻き込まれるといったイベントもあり、VC作りにアクセントを加える効果もあるぞ。



↓歩くだけで楽しくなるような街並み。散歩気分でブラブラするのもよいかも



↑街の人と会話して情報を集めながらVCを作るのも楽しみの1つ

CHECK 1 出演してくれるタレントを探して契約を結ぶ

新米クリッパーの主人公が契約を結ぶには、タレントを探して直接交渉したり、契約ショップでお金を払う必要がある。中には好みがあって契約しづらいタレントもいるが、逆に主人公の知名度が上がってビッグになれば、タレントから売り込まれることも!?



↑タレントの契約や変更は、直接交渉の他にショップでも可能だ

CHECK 2 効果的な演出のための素材を手に入れる

タレントの魅力を引き出す演出素材は、基本的なものならシナリオを進めるうちに少しずつ手に入る。ただし、凝った演出をするには、街を隅々まで歩いて探したり、ショップを見つけて買ったりしなければならない。この地道な努力が一流クリッパーへの第一歩なのだ。



↑効果の異なる演出素材を集めて、バリエーションを増やそう

オリジナルクリップが簡単に作れるVCメーカーを使いこなそう!!

本作の一番の醍醐味と言えば、やはりこのVCメイカー。これを使えば、誰でもVCが簡単に作れるという優れものだ。演出の種類やタイミングを細かく指定するため根気が必要だが、うまくハマった作品が作れたときの感動はなかなかのもの。そんなVCメイカーの使い方を紹介しよう。



① 機材を選択する

カメラやライト、背景といった機材から、踊りや曲に合うものを選択する。題材として指定されている機材は必ず使用しないといけないが、それ以外は自分の感性を信じて設定しよう。

② 演出のタイミングを決める

タレントのダンス自体に手を加えることはできない。そこで、その踊りを見ながら要所で演出を変えていくわけだ。これは機材を決めたあと、好きなタイミングで行える。

③ 使用する素材を選ぶ

機材とタイミングが決まったら、あとは細かな指定だけ。機材の中から素材を選び、例えばカメラアングルを変えて演出するなど、自由な指定が可能だ。あとはこの繰り返しとなる。





↑←動きのあるフレーミングや分割画面など、効果の高い演出素材もある

イカした演出をするための機材はこんなものを用意

用意されている機材は、演出用だけでも8種類。序盤ではその一部しか使えず、徐々に増えていくわけだ。その中から、使用頻度の高い5つをピックアップして紹介しよう。

マーキングメイカー
演出素材ではないが、演出を変える場所を表示する目印がつけられる

セットメイカー
背景や床、ヤシの木などの舞台装置で、見た目のイメージを変えるのに使用

カメラメイカー
アングルを変えたり回り込んだりと、カメラを使った動きのある演出に使う

ライトメイカー
スポットライトやレーザービームなど、とにかく画面を派手にしたいならコレ

エフェクトメイカー
画面分割やフェードイン・アウトなど、カッコよさをアップさせるのに使える





ちょっと凝るだけでカッコイイVCの完成だ

VCメイカーでちょっと凝った演出をすれば、市販のビデオにも負けない、カッコイイVCが簡単に作ることができる。根気よく演出を練って、自分でもほれぼれするようなVCを、ぜひとも作ってもらいたい!

Jコード063711



PLAYSTATION

火星物語

- ●アスキー
- ●98年10月22日
- ●ライブ感覚バラエティRPG
- ●6800円
- (10大付録付き限定版9500円)
- ●CD-ROM

テレビの人形劇風の味付けが斬新！

人形劇の物語に参加する気分で

一昔前、テレビでよく放映していた人形劇のノリをロールプレイングで再現しているのが、この『火星物語』だ。例えば構成が1話完結式で、各話の最初にナレーションや出演する声優のテロップが流れたり、幕間には次回予告が挿入されたりする。またキャラクターのオーバーなアクションや、イベント中のカメラアングルも人形劇風だ。まさに、人形劇を鑑賞するような気分を楽しめるわけ。

ところで最近のロールプレイングでは、プレイヤーの行動によってストーリーが変化するものが多いが、本作は一本道。しかも、移動できる場所も制約されている。不自由なようだが、逆に用意されたシナリオの中で主人公の役を演じるという感触が楽しめるのだ。

次回予告も人形劇風

次回予告では、ヒロインのセイラがさまざまなキャラクターとトークを繰り広げる。楽屋裏を覗いている感じで、なかなか楽しい。



⬆ミニコント風の掛け合いで次回予告などをしてくれる

想像力が試される!?アドリブバトルシステム



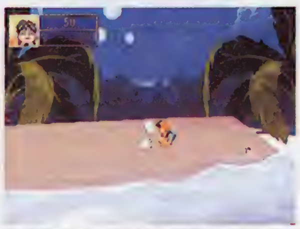
戦闘シーンでは、画面内にある各種のオブジェを利用したアクションが楽しめる。想像力を働かせてうまく使えば、戦いが楽になるだろう。



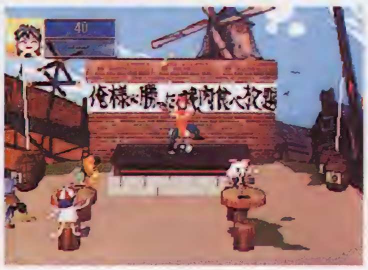
⬅敵をつかんで、他の敵にぶつけることも可能だ



⬅背景にいるキャラクターと協力して、三角飛び攻撃！



⬆画面内のオブジェを利用すると、意外な効果が現れることも



➡鉄板の上に敵を投げると、連続でダメージを与えられる。きっと相当熱いのだろう

従来のロールプレイングにはないユニークなシステムを用意！

ミニゲームやショッピングを楽しもう
各話の幕間で遊べる！

各話の幕間では、それまでゲーム中に登場したショップでアイテムの売買ができる他、ミニゲームも楽しめる。本編中ではいつでも自由に買い物ができないので、この配慮はありがたいところ。なお、セーブもこの幕間でのみ可能だ。



⬇売買は可能だが、装備変更は本編中でしかできない

⬆本編で登場したミニゲームも好きなだけプレイできる

フィールド画面はスゴロク風
ルーレット回してマップ移動！

本作では1つの街の中で話が展開するが、回によってはフィールドを移動する。そのときの画面はスゴロク風で、ルーレットを回してマスを進み、ゴールを目指すことに。マスによっては、イベントも発生する。

⬇「○マス進め」など、スゴロク風のイベントも用意



⬆先行した敵に追いつくのが目的という場合もある

(良い点) 行き先に迷うことがないため、ストーリーがサクサクと進んでいく。

(悪い点) アドリブバトルの種類がそれほど多くない。自由度が極端に低い。

役になりきって物語を楽しみたい人に

やってみました プレイヤーの行動に制限が多いことをどう捉えるかで、評価が分かれそう。ある番組の主人公になって、台本どおりに演技する作品だと割り切ってしまえば、物語を楽しむことができるのだが……。(加藤)

時空を超えるフォボスの大冒険譚をダイジェストで紹介!!

物語の舞台は火星。「命名の儀」を迎え、名前を与えられることになった少年の冒険が描かれている。ここでは、序盤の10話をダイジェストで紹介しよう。

命名の儀を受けるため、少年は旅立つ!(1~3話)

田舎町アロマに住む少年Aは、親友の少年Bと共に命名の儀を都会のカンガリアンで受けようと約束していた。発明コンテストの優勝賞金を狙って作った戦車が壊れたり、旅路の途中でバスジャックに遭遇したりと、さまざまなトラブルに見舞われながらも、カンガリアンへ到着した2人。そこで少年Aは、自分と同じ目的でカンガリアンにやってきた少女Yと出会う。

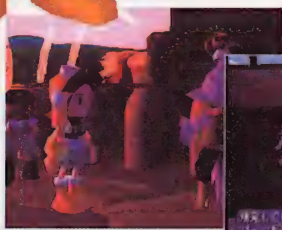


フォボス(少年A)

➡機械いじりが得意。しかし爆発させることも得意

セイラ(少女Y)

⬅しっかりした性格で、行動力もある。魔法が得意



⬆故郷のアロマを離れ、2人は初めて都会へと旅立つ



⬇一度は完成していた戦車だが、突然爆発して……

突然のタイムスリップ!? 伝説の王女クエスとの出会い(4話)

少女Yのペンダントに導かれ、少年Aは見たこともない世界に飛ばされる。そこに、伝説の王女クエスが登場。彼は、過去の火星にタイムスリップしていたのだった。クエスたちと共に行動することになった少年Aは、ある村を救うために力を貸すが……。



サスケ

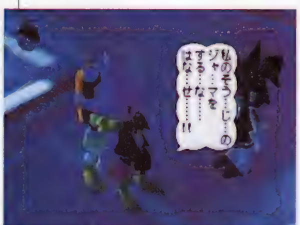
⬆クエスの従者でもあるC調の忍者

クエス

⬆剣と魔法を使いこなす気丈な少女

危険なカンガリアンを離れ、再び故郷へ……(5~6話)

再び現代に戻ってきた少年Aは、少女Yと共に一足先に命名の儀を受けた少年B(アービン)と会うが、彼は何かによってコントロールされていた。何とか元に戻すことに成功したが、彼らはそのせいでお尋ね者になってしまい、故郷のアロマへ帰ることに……。



⬆アービンの様子を見た2人は、カンガリアンに流れる不穏な空気を感じる

風の谷の長になったフォボスに、次々と試練が押し寄せる!(7~10話)

「藍色の風」が見守る中、命名の儀を自分たちで行ったフォボスとセイラ。アービンと3人でアロマに帰ってくるが、謎の敵に占拠されていた。何とか追い払ったフォボスは、自分が「風使い」であることを知り、風使いゆかりの地である風の谷へと向かう。そこで試練を乗り越え、そして過去の世界でクエスたちと再会するのだった。少しずつ火星の歴史を知っていくフォボス。やがて彼は再び時空を超えて、火星を建国したと伝えられるアンサーと出会うことに……!!



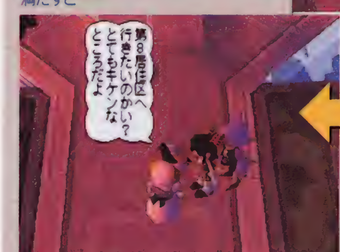
⬆命名の儀を受けたフォボスの運命は急転、風の谷の長となってしまう



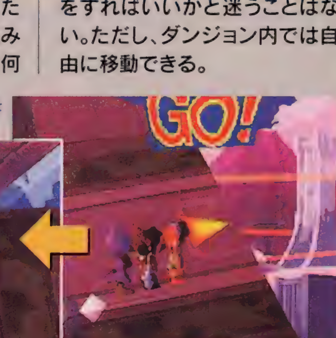
⬇フォボスは幼いアンサーと出会う。火星の歴史にまた1つ触れることに

次の行き先を画面に表示! 絶対に迷わないシステムを搭載

この作品では、ある条件を満たすと行き先が表示される仕組みになっている。このため、次に何をすればいいかと迷うことはない。ただし、ダンジョン内では自由に移動できる。



⬇特定の人物と話すなど、ある条件を満たすと……



⬆チャイム音が鳴り、行き先を示す矢印が表示される



PLAYSTATION

三國志VI

注目

- コーエー
- 98年10月8日
- 歴史シミュレーション
- 9800円
- CD-ROM
- メモリーカード7ブロック使用

知略、謀略を駆使して戦国に臨め!!

基本はそのままに手応えを増した

歴史シミュレーションの老舗、コーエーが誇る人気シリーズ『三國志』。多くの熱烈なファンの要望に応え、待望の最新作がお目見えだ。内容に大幅な変更はなく、プレイヤーは古代中国の三国時代に群雄割拠する君主の1人となり、配下の武将たちを率いて内政や外交、戦闘などを繰り返して大陸の制覇を目指していく。やるべきことが多く、慣れるまでは複雑な印象を受けるが、さすがにバランスと奥の深さは一級品。気候や地形の概念や、520人もの武将をいかに登用するかなど、一度遊び始めるとついついのめり込んでしまう魅力を持っている。歴史シミュレーションファンなら誰もが満足するだろう秀作だ。



➡要所要所に盛り込まれているイベントが、人間味を演出してくれる

大陸統一を目指せ!!

ゲームの基本は国政と戦闘の繰り返し
地道な作業が実を結ぶ!!

基本的にはプレイヤーがどんな行動をしようと自由だが、国政と戦闘の繰り返しがおおまかな流れになる。大陸全体の動向を把握し、タイミングよく国政と戦闘を使いこなそう。

他国を滅ぼして領土を拡大

軍事力が高まったら、いよいよ大陸統一に向けて動き出す時期。軍団を編成して、他国へ戦闘を仕掛けるのだ。今回の戦闘では双方同時に行動を起こす「同時プロット制」を採用したため、行動の読み合いが重要になってくる。

軍事編成



➡歩兵や騎兵、水軍兵など、雇える兵種は数多い。いろいろな組み合わせを試してみて、大陸最強の軍団を目指せ



⬅一定時間ごとに作戦を指示するだけで、あとは戦局を見守るのみ。武将のセリフも飛びかって臨場感満点だ

白熱のリアルタイムバトル

自国の強化がすべての始まり

自国の地盤を固めておかないと、とてもじゃないが強大な敵国と渡り合うことはできない。積極的に内政や外交に取り組み、富国強兵を心がけるのだ。また、人事の配慮も大事な仕事。

外交

戦いたくない敵国とは、同盟を結んだり進物を贈ったりして手を結んでおこう。劉備や曹操などの強敵を手なづけておけば、展開がグッと有利になるからだ。また、戦闘のときに援軍に駆けつけてくれることもある。



⬆強敵ほど交渉に応じにくいので、こちらもある程度力をつけてから交渉すべし

内政

開発、商業、治安を行って資金と兵糧をためる。このゲームにおいて、基本中の基本となる作業だ。担当する武将を任命さえすれば自動的に行ってくれるが、武将によって効果が変わるので頭の使いどころになる。バランスよく強化しよう。



⬆政治力の高い武将を内政専門に任命しておけば、効率よく国力が上がる

初心者もこれで安心
手軽に遊べるショートシナリオ7本を収録

今作では通常のシナリオ以外に、7本のショートシナリオが用意されている。それぞれクリア条件や期限が設定されており、比較的短時間でクリア可能だ。ちょっと『三國志』を遊んでみたい、という人にもピッタリ。



➡ゲーム本編とは、ひと味違った楽しみ方ができる

敵国の思考能力、スピードともに進化していて、一段とやり応えがある。

全体的に目新らしさがない。今作ならではのウリがもう少し欲しかった。

地道にコツコツ派のSLGファンはどうぞ

やってみました

シリーズの流れをそのまま受け継いでいて、安心して遊び込める内容。さらに、操作感覚や思考スピードがアップしているのは好感が持てる。ただし、地味な作業が続くので新参者には……。(井上淳一)



PLAYSTATION

レガイア伝説

注目

●SCEI
●98年10月29日発売予定
●ロールプレイング
●5800円
●CD-ROM
●デュアルショック対応
●メモリーカード1〜15ブロック使用

心にしみる重厚なドラマを堪能

物語、システムともに満足

SCEIがこの秋、自信を持って贈る大作ロールプレイング『レガイア伝説』。何がスゴいってこのゲーム、とにかく世界観が練り込まれている。ファンタジー物語はよくあるが、ここまで幻想的な世界を築き上げているものはそうないだろう。〈霧〉や〈聖獣〉といった意味深なキーワードの数々、どこまでも広がる幻想的なフィールド……。さらに、人間味あふれるドラマがたっぷり詰まっているとくれば、思わず腰を据えてプレイしてしまう。期待に胸を膨らませながらストーリーを追いたくなるゲームは、やっぱり面白い。

さらに、独特のユニークな戦闘システムにも注目。技の組み合わせでコンボを狙う、格闘ゲームライクな「タクティカル・アーツ・システム」に、倒した敵を召喚して利用する〈獣〉召喚システムと、斬新な発想と派手な演出で1回1回の戦闘を楽しませてくれる。物語性、ゲーム性ともに、あらゆるロールプレイングファンにオススメだ。

ストーリー&キャラクター
邪の〈霧〉から大陸の平和を守るため3人の勇者が立ち上がる!

ある日、不気味な〈霧〉が異世界レガイアを飲み込んだとき、怪物たちが人間を襲い始めた。そんな中、最後の希望〈世界樹〉に運命を告げられた主人公の少年ヴァンが、原因を突き止めるべく冒険へと旅立つ……。



●一本気な僧兵
ガラ
肉体の鍛錬に励む修行僧で、曲がったことが大嫌いな性格

●野性の少女
ノア
狼に育てられたせいか、脳天気な上に好奇心に満ちあふれている

●心優しき少年
ヴァン
心優しく物静かな反面、正義感が強くて悪を決して許さない

この迫力!この興奮! 『レガイア』ならではの新感覚2大戦闘システムに酔え!

CHECK 1 格ゲー顔負けの豪快なアクション 「タクティカル・アーツ・システム」

4種類の攻撃を組み合わせて技をつなげるシステム。特定の組み合わせを入力することで、必殺技「アーツ」を繰り出すことが可能だ。「アーツ」はキャラクターごとに複数用意されていて、それを探し出すのも大きな楽しみになる。



⬆上蹴、下蹴、右手、左手を決められたコマンド通りに入力すると……



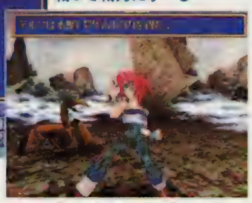
➡おっ、新アーツが発動した! 威力、エフェクトともに超強力だぜ



CHECK 2 敵を吸収して利用しろ! 「〈獣(セル)〉召喚システム」

〈獣(セル)〉召喚以外(通常攻撃やアーツのみ)で〈獣〉系の敵を倒すと、その能力をある確率で吸収することができる。そしてその〈獣〉を味方として召喚し、さまざまな特殊攻撃を仕掛けることが可能になる。





⬅⬇〈獣〉系の敵とは何度も戦って戦力にすべし



⬅攻撃や回復など、多彩な能力でパーティを助けてくれる

物語への引き込み方がうまい。戦闘シーンは驚くほど滑らかで迫力がある。

攻撃の組み合わせが少なく、単調になりがち。仲間がもっといれば……。

幻想的な物語に入り込みたい人へ

やってみました
序盤のプレイだけで期待感を持たせてくれたロールプレイングは久しぶり。何より、ストーリーに深みがある。戦闘はタクティカル・アーツも面白いが、アクションを見ているだけで楽しめる。(井上淳一)



PLAYSTATION

サンパギータ 注目

●SCEI
●98年10月15日
●やるドラ
●デュアルショック対応

重厚感を増したシリーズ最新作

せつない大人の恋物語を体験

ドラマの主人公として物語を存分に堪能できる、新感覚アドベンチャー「やるドラ」の第3弾。このシリーズは、フルアニメ・フルボイスの映像がストーリーを効果的に盛り上げ、何度も遊べる手軽さが人気を博している。なかでも、テレビアニメ調のライトな雰囲気が魅力の1つだ。

ところがこの最新作では、前作までの雰囲気とは異なり、はかなげで切ない大人の恋物語が綴られる。前作にもサスペンスタッチはあったが、今作は手の届きそうな日常での、常夜燈に照らされるような重い雰囲気が全編に流れているのだ。さらに、あの士郎正宗氏が原案を担当したキャラクターの魅力によって、のめり込み度も格段にアップしている。また、今作では主人公の名前が変更できる上に、主人公のセリフがフルボイスになった。それにより、臨場感と感情移入度がアップし、よりドラマに没頭して楽しめるのだ。

Main Character

ボクの前に突然現れた記憶をなくした異国の少女



褐色の肌の少女は、マリアという名前以外、すべての記憶を失っていた。恋愛に対して意固地になりかけていたボクは、彼女の魅力に惹かれるように同居生活を始めた。



マリア
cv：林原めぐみ

⬆日本語は通じるが、名前以外は記憶がない。なにかに怯えるように、主人公に身を寄せる



主人公
cv：松本保典

⬅牛丼屋でバイトをしながら都内の大学に通う。一本気で生真面目なところがあり、恋に不器用な青年

Prologue

冷たい雨の降る夜にドラマの幕が上がる

ボクとマリアの蜜月のような時間が始まった

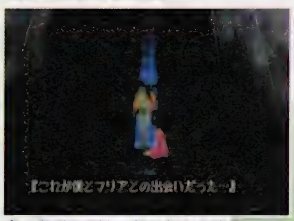


この幸せが、いつまでも続くと信じていた……

また、今作では主人公の名前が変更できる上に、主人公のセリフがフルボイスになった。それにより、臨場感と感情移入度がアップし、よりドラマに没頭して楽しめるのだ。

⬇夜を照らす回転灯に不穏な雰囲気が漂う

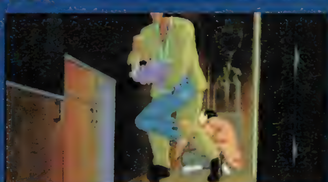




⬆➡物陰に隠れ、額から血を流していたマリア。フィリピン出身のようだが



愛し合う2人を待つ運命やいかに!?



⬆突然乱入してきた男に連れさらわれるマリア。果たして、主人公とマリアの運命は!?

物語の冒頭で登場する拳銃、記憶をなくした異国の少女……。緊張と不安、そして暴力と不穏な影。愛し合う主人公とマリアは、幸せな未来をつかむことができるのか!?



この拳銃は一体!?

⬅マリアの持ち物を調べると拳銃が。子犬のように怯える彼女に一体なにがあったのか!?

雰囲気がよく感情移入して遊べる。デュアルショックの使い方がうまい。

ストーリーが重いため子供向けではなく、ちょっと間口が狭い。

より現実味のある「やるドラ」をしたい人に

やってみました
とにかく冒頭からの雰囲気が前作までと段違い。自分がそこにいるかのような日常的な感じと、触れると壊れそうなはかなさにシビれました。ただし、ストーリーが重いので、ちょっと人を選ぶかも。(小林)



NINTENDO64

Let'sスマッシュ

- ハドソン
- 98年10月9日
- テニス
- 6800円
- コントローラーパック対応

スポーツの秋をゲームで満喫！

親しみやすさが何より魅力！

とにかく親しみやすいゲームだ。見た目はコミカルで取っ付きやすいのに、奥の深さも際立っている。ハドソンのN64用テニスゲーム『Let'sスマッシュ』は、その遊びやすさと確かな手応えが大きな魅力といえる。

このゲームはそれこそ1度プレイするだけで、しっくり手になじむほど簡単だ。自由に操作可能な3Dスティックに連動して滑らかに動く選手たちは、細かな挙動に対しても実にイキイキとしたアクションで応えてくれる。華麗なショットの数々も、ボタンとのコンビネーションでビシバシ繰り出すことができ、スピーディーかつ目まぐるしいゲーム展開には、思わず手に汗握るだろう。気がつけば、白熱のラリーにもう夢中なのだ。

試合形式もシングル、ダブルスはむろんトーナメントモードなど、大勢で楽しめるのも嬉しいところ。ユニークなコートの数々、多彩なミニゲーム集や自由度の高い選手エディット機能など、お遊びの要素がたっぷりなのにも大満足。スポーツの秋、夜長はこれで過ごすというのもいいのでは!?

多彩なモードの数々に、遊び心が大満足！



とにかくバラエティの豊かさが際立つ！　遊び込みがいのあるモードが、たっぷりと用意されているぞ。特に大勢の人が集まったときに最適なモードが数多くあるので、みんなでワイワイ遊ぶのにピッタリだ。

1 スタンダードなノーマルモード

実際のテニス同様のルールを採用しているモード。シングル、ダブルスのどちらで遊ぶことも可能で、最大4人まで参加することができる。持ち前のテクニックを賭して、友人たちとしのぎを削りあうのが面白い。トーナメントモードもあるので、盛り上がることは請け合いだ。



⬆現実のルールに乗っ取った、スタンダードなテニスを楽しめる。最大4人まで参加可能

2 ゲームならではのチャレンジモード

ゲーム的な味つけがほどこされているモード。砂漠や氷上など、現実では有り得ないステージがいっぱいだ。トラップがあったりして、緊張感タップリの試合を楽しめる。また、ダルマ落としなどのミニゲーム集もユニーク。



⬆ゲームならではのユニークな仕掛けがいっぱいのチャレンジモード



⬇砂漠ステージではサソリに注意！　触れると行動不能になるぞ

個性的な24人＋αの選手が参加！



登場するキャラクターは、全24選手。かわいくディフォルメされてはいるけど、躍動感溢れるパワフルな試合を展開してくれる。また、モードによっては自分で作り上げたキャラクターを使用することも可能だ。たっぷり感情移入しながらプレイできるぞ！



⬇選手たちは見た目だけではなく、能力もさまざま



⬆髪型や服装、利き腕など好みに合わせて細かく設定可能だ

ハマリ度高めの2大要素!!

1 ミニゲーム

テニスのプレイスタイルをベースにしたミニゲーム集。高得点を弾き出せば、いろんなアイテムが手に入る。

ミニゲームでアイテムゲット！



⬆趣向が凝らされた、4種類のミニゲームを楽しめる

2 選手エディット

髪型や服装を選んで、好みの選手を作成しよう。ミニゲームなどでゲットしたアイテムを装着すれば、見た目だけでなく能力も高まる。



➡ゲットしたアイテムは、いろんな組み合わせが可能だ

テニスの醍醐味をたっぷり味わえる。盛りだくさんな内容もグッド！

選手エディットだけでなく、育成モードもあれば良かったのに……。

スポーツORパーティーゲームが欲しい人へ

やってみました　見た目がかわいく取っ付きがいいのに、手応えは結構本格的。テニスの醍醐味をたっぷりと味わうことができる。ミニゲームや選手エディットなど、盛りだくさんなのも嬉しいところだ。(東)

Jコード091944

Pia♥キャロットへようこそ!!2 [18歳以上推奨]

開発版　シミュレーションアドベンチャー／NECインターチャネル
SS　10月8日　価格未定

やってみました　4M拡張RAMのおかげで、サクサクとテンポよく進行するところに好感を持てた。女の子ごとの個性がしっかりしているため、各エンディングを目指して、何度でもプレイする意欲をかきたててくれるだろう。（加藤）

バイト先のレストランで出会う女の子たちと、一夏の経験をしてみよう

■レストランは出会いの場

プレイヤーはどこにでもいそうな高校3年生の男の子。夏休みの思い出を作るため、「Piaキャロット」というレストランでアルバイトすることに……。というプロローグで始まる『Pia♥キャロットへようこそ!!2』。レストランで出会う女の子たちと、一夏の甘い体験をすることが目的の1本となっている。仕事のシフトを組んだり、トレーニングによって心身を鍛えたりするシミュレーションの要素と、会話や行動の選択肢を選ぶアドベンチャーの要素をミックス。うまく進めることができれば、女の子とラブラブな関係に発展する。しかも18歳以上推奨ということで、Hなシーンが見られることも…。

■1日1人の女の子を口説ける!?

ゲーム中での1日の経過が早く、しかも4M拡張RAMを使用すれば読み込み時間も短くなるため、サクサクと進めることができる。数時間のプレイでエンディングに到達するほどだ。仲よくなった女の子によって、違ったストーリーを楽しめる仕組みになっているので、こういった配慮は非常にありがたい。エンディングを迎えたら、次は違う女の子目当てのプレイをしたくなるだろう。



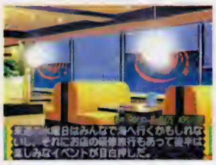
➡最初から主人公と意気投合する子もいれば、最悪の第一印象を抱く子もいる

（良い点）テンポよくゲームが進む。女の子のキャラクター付けがしっかりとしているため、感情移入することができる。

（悪い点）会話のノリやセリフ回しが同人誌くさい（同人誌のテキストアドベンチャーまで登場する）。このテイストは、好みが分かれそう。

長く遊べる美少女ゲームを期待する人に


⬆午前中はトレーニング、午後から仕事という日が多い


⬆実際の時間にして約5分で1日が経過。テンポは良好


⬆女の子のプロフィールを見て、好みなどをチェック！


⬆体調に気をつけて、トレーニングで自分を磨いていこう



➡部署ごとに登場する女の子は異なる。好みの女の子が働いているところを中心にシフトを組んでみては？

●CD-ROM

Jコード096202

コットンブーメラン

開発版　横スクロール型アクションシューティング／サクセス
SS　10月8日予定　4800円

やってみました　キャラクターの特性や特殊攻撃のコマンドなど、覚える要素が多いので、初めのうちは難易度が高く感じる。しかし封印した敵を撃ち続ける独自の得点稼ぎは極めがいがあるので、シューターなら確実にハマれるだろう。（渡辺）

ハチャメチャ元気な魔女っ子たちが、今度はチームで大暴れ

コミカルな雰囲気とは裏腹な高い難易度で、コアなファンを魅了してきたシューティングの続編。特殊攻撃で封印した敵にショットを撃ち込み、スコアをグングンのばしていく熱い稼ぎと、派手な魔法で群がる敵を一網打尽にする爽快感が一段とスケールアップ。加えて今作から新たにチームバトルが採用され、攻略には何よりも戦略が求められるようになったのが特徴だ。8人の中から3人を選んで戦うシステムで、交代アイテムの数だけメンバーをチェンジでき、スピードやショットが異なるキャラクターをシーンごとに使い分けていく。一本調子では終わらない起伏に富んだ展開が楽しく、シューターなら白熱すること間違いなしだ。

（良い点）新システムが盛りだくさんなので、シリーズのファンでもマンネリに感じないのがいい。

（悪い点）敵弾が多すぎる。攻撃パターンをつかまなければ、お話にならないのは初心者には辛いところ。

派手な攻撃で敵を倒す爽快感を味わいたい人に



⬆メンバーチェンジ時にはマイキャラクターが無敵になるので、ピンチになったらどんどん使っていこう



⬆敵を封印したり、大量の敵を一気にやっつけるなどの連鎖テクニックは前作同様に重要。稼ぎには欠かせないぞ！

●CD-ROM●2人同時プレイ可

Jコード095656

電車でGO! EX

ROM未着　電車運転ゲーム／タカラ
SS　10月予定　5800円

雪のステージも完全収録！上級者はこの『EX』版で

人気の電車運転ゲーム『電車でGO!』のマイナーチェンジ版を、サターンに移植。さらに、このサターン版では、山陰本線、東海道本線、京浜東北線、山手線のそれぞれに雪のステージが用意されている。注目すべきは挙動の忠実な再現度で、例えば、車輪は運転席より後方にあるためワンテンポ遅れて回転するなど、マニアも納得のこだわりが嬉しいところだ。また、時間無制限でフリー走行が可能なモードが追加されている。

運転手の気分を満喫してみたい人はコレをどうぞ



➡これが噂の雪降る山手線。難易度最高の路線をキミはクリアできるか!?

●CD-ROM●専用コントローラー同時発売

五劫のすり切れ　「メガテン」やってから寝るといつも悪夢にうなされるが「卒業M」やってから寝たらな〜んかね〜、眠れなかった♡（かなん）

Jコード092339

バーチャコールS

開発版

美少女恋愛シミュレーション／キッド

SS 10月29日予定 6300円

女の子に好かれたいなら、まず会話センスを磨くべし!?

口説きゼリフを鍛えたいならもってこいの1本!?

パソコンで人気を博した恋愛ゲーム『バーチャコール』の最新作がサターンで登場。通信ネットワーク上で女の子との出会いを楽しんでいくのがゲームの目的で、まずは複数の女の子と会話し、その後に1人とツーショット。気に入られるとデートに進展して……というのが大まかな流れ。いくつもの段階を踏みながら、試行錯誤を繰り返して女の子の心をつかんでいくというプロセスのリアルさが、楽しみどころとなっている。



➡会話部分は3択で答えていくのが基本。相手の性格にあった話題を選べ!

●CD-ROM●初回限定版（6800円）には「よびかけくん」同梱

Jコード095591

桜通信 ReMaking Memories

開発版

アドベンチャー／メディアギャロップ

SS 10月1日 6800円

原作とは違ったスタンスでのラブストーリーも楽しめる

恋に悩む青春ドラマの主人公になってみたい人に

週刊ヤングサンデーに連載中の『桜通信』が、ビデオや小説に続き、ゲームでも登場する。設定は原作を踏襲したもの。主人公がK大受験の日に会って、一目惚れした四葉美咲子と、主人公に想いを寄せる幼なじみ、春日麗との変則三角関係を描いたラブストーリーだ。選択式の会話で進むアドベンチャーで、原作にはないストーリーも用意されている。まるでマンガを読むようにテンポよく楽しめるのが好印象だ。



➡会話の内容によって、原作にはないストーリーになるのがファンに嬉しい

●CD-ROM

Jコード094145

初恋物語【18歳以上推奨】

マスター

初恋育成シミュレーション／徳間書店/インターメディア・カンパニー

SS 10月1日予定 5800円

初恋のドキドキ感を、好みの設定で楽しもう

多彩な恋のストーリーを味わいたい人に

一生に1度の初恋を自分好みの設定で楽しめるシミュレーション。転校生や下級生など初恋相手のシチュエーションを変更することで、いろんなシナリオで遊ぶことができる。その設定に合わせてエンディングも変わるのだが、その数なんと120通り。システムは会話をして好感度を高め、告白するというオーソドックスなもので、プレイ時間は短く軽快に楽しめる。繰り返し遊んでも、苦にならないのが嬉しいところだ。



➡好感度が高くなるまでは、多少強引にアプローチした方がいいかも

●CD-ROM●18歳以上推奨

【おきら通信】

『センチメンタルグラフティ』ソングコレクション

●日本コロムビア●2980円（税別）

12人のキャラクターが熱い想いを歌い上げる

さまざまなジャンルでミックス展開している『センチメンタルグラフティ』が、またもやCDで登場。今回は12人のキャラクターが、恋に対する自分たちの心の内を1曲ずつソロ（正確に言うと、男性とのデュエット）で歌い上げている。歌詞や曲調は、各キャラクターの性格をよく表しているものばかり。例えばロック好きの千恵は、当然曲もロック調だし、「ギターのリーフが恋人」という歌詞もある。歌はそれぞれの声優が担当しているので、ファンにはたまりませんな。



➡付属の応募券を送ると、抽選でポエムなどが入ったスペシャルCDが当たる

Jコード095991

せがた三四郎 真剣遊戯

ROM未着

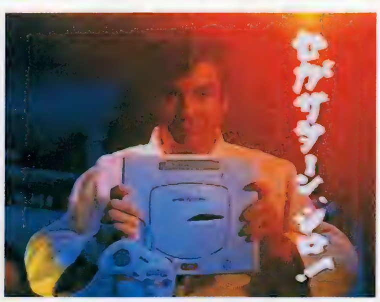
バラエティ／セガ・エンタープライゼス

SS 10月29日 4800円

愉快で多彩なミニゲームでせがたの魅力が大爆発！

せがたファン必須のコレクションアイテム

セガの人気のCMキャラクター、せがた三四郎がゲームで大活躍。その内容は過去に放映されたCMを題材にしたミニゲーム集だ。リズムに合わせてダンスを踊る「ディスコ編」、戦闘ロボと戦う「サターンボンバーマン編」、トナカイに乗って煙突にプレゼントを入れる「サンタクロース編」など、全10種類のミニゲームが用意されている。ミニゲームをクリアするごとに、ご褒美としてCMの映像が流れるのだ。



➡プロモーション映像、テーマソング、制作秘話なども盛り込まれている

●CD-ROM

Jコード096351

ミズバク大冒険

ROM未着

アクション／ビング

SS 10月下旬 3800円

水の楽園を守るため、幼いカバが立ち上がる！

パターンゲームが好きな人にオススメ！

90年にアーケードで登場した、横スクロールアクションの移植版。カバのヒポポを操って、敵やトラップが行く手を阻む7つの難関をくぐり抜け、魔王を倒すのが目的だ。ヒポポの攻撃手段は水爆弾。これを相手にぶつけて気絶させ、並み居る敵をけちらしていくのだ。なお、やっつけた敵を他の敵にぶつけることでも倒すことができるので、一挙に一網打尽にすることも可能。このパターン作りが、楽しみとなっている。



➡ピラミッドや空中神殿など、ステージは結構変化に富んでいる

●CD-ROM

五劫（ごこう）のすり切れ 『ジャス学』の「熱血青春日記」をプレイして、今さらながらカプコンキャラの筋肉美（笑）に圧倒されてしまった臨海合宿。でも、クリスマスパーティーに学生服はまだしもユニフォームで来てしまうのはどうかと…。（楠瀬鳴海）

Jコード096865

本格花札

ROM未着　花札／アルトロン

SS　10月 予定　5800円

花札のメジャーな3競技を1本にまとめて収録！

1人でいるときも花札を楽しみたいという人に

おなじみのカードゲーム、花札の競技3種を1本に収録したソフトが登場。プレイすることができるのは「花合わせ」と「こいこい」、そして「おいちょかぶ」。ルール説明のモードも用意されているので、初心者でもOKだ。1人用の作品だが、コンピューターのキャラクターが多数登場。ストーリーモードやフリー対戦モードで、対戦することができる。なお制限時間を設定すれば、緊迫感ある勝負が楽しめる。



➡ストーリーモードでは、全国を旅してさまざまな人と花札で勝負する

●CD-ROM

Jコード095737

ROX-ロックス-

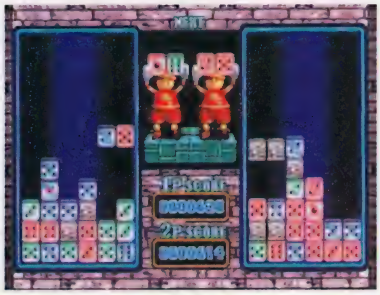
ROM未着　アルトロン／パズル

SS　10月 22日　5800円

サイコロ消すにゃ知力が大事 数字の認識力が試される!?

数学は大得意！という知性派のパズルファンに

落下してくるサイコロを並べて消していくという、ちょっと風変わりな落下型パズル。このゲームではブロックを消すためのロジックが特殊で、サイコロの目が同じもの同士で他のブロックを挟んでいかねばならない。しかも、間に挟むブロックの数は、挟むサイコロの目と同じでないとダメ。単に並べて消すという従来のパズルと異なり、とっさに数字を理解するセンスが要求される、新タイプのパズルになっている。



➡2人対戦プレイももちろん可能。おじゃまブロックで相手を妨害するのだ

●CD-ROM

Jコード096792

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

ROM未着　格闘／カプコン

SS　10月 未定　5800円

常識破りのタッグバトル、完全移植でサターンに上陸!!

とにかく派手で爽快な格闘が遊びたいなら！

アーケードで大人気を呼んだハイパータッグバトル第2弾が、ついにサターンにやってきた。このゲームの魅力を一言で表わすと、とにかく気持ちがいい。地上、空中問わず極限までつながる連続技、目にも止まらぬハイスピード、美しいグラフィックに超派手な演出……。といった具合に、並の格闘ゲームでは味わえない、究極の爽快感に酔わせてくれる。常識にとらわれない自由度の高さに、一度遊んだらもうヤミツキだ。



➡協力攻撃やアシスト攻撃など、タッグバトルならではの豪快さもウリ

●CD-ROM●4MRAM専用

Jコード097349

ギレンの野望　攻略指令書

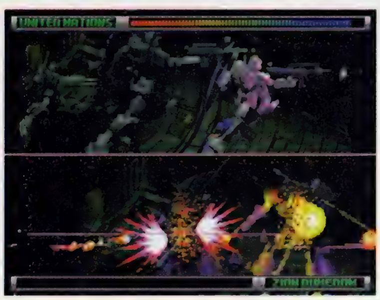
ROM未着　バラエティ／バンダイ

SS　10月 8日　2800円

『ギレンの野望』ユーザーに送るスペシャルデータ集

『ギレンの野望』を遊び尽くしたディープな人に

今年4月に発売され、『ガンダム』ファンから高い支持を得た戦略級シミュレーション、『機動戦士ガンダム ギレンの野望』。そのスペシャルデータ集となる本作では、数多くのセーブデータを用意。最初から全ユニットを生産できる状態のデータなどがあるため、通常のプレイでは味わえない状況も楽しめる。また、用語解説集などの特典も同時収録されている。ただし、利用するためには『ギレンの野望』本編が必要。



➡『ギレンの野望』を極めたという人は、ぜひともチャレンジしてみよう！

●CD-ROM

Jコード091669

カプコンジェネレーション ～第3集ここに歴史はじまる～

ROM未着　バラエティ／カプコン

SS　10月 15日予定　5800円

第3弾はボリューム感とバラエティの豊かさが魅力！

時代に関係なく名作をプレイしたいという人へ

カプコンの名作復刻シリーズ第3弾。収録作数は全4作で、記念すべきアーケード第1弾の『バルガス』と2人プレイ可能な『エグゼドエグゼス』は緻密に描き込まれた美麗映像が目を引くシューティング。西遊記をモチーフとした『ソンソン』、そしてパズル感覚で楽しめる『ひげ丸』は、コミカルタッチながらも歯ごたえ十分のアクションだ。収録数が多く、バラエティの豊かさはシリーズ屈指。お得感はかなり高めだ。



➡ファミコンでも移植された『エグゼドエグゼス』。「チカチカ攻撃」は解消!?

●CD-ROM

Jコード095095

SEGA AGES アイラブ ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険 アイラブ ドナルドダック／グルジア王の秘宝

ROM未着　アクション／セガ・エンタープライゼズ

SS　10月 15日　4800円

あのミッキーとドナルドがサターンに帰ってきた

ディズニーキャラクターとアクション好きな人に

セガの名作を集めた『SEGA AGES』シリーズに、『アイラブ ミッキーマウス』と『アイラブ ドナルドダック』のカップリングが登場。この2つのアクションゲームは、メガドライブ版の完全移植作品。ミッキーのヒップアタック攻撃や、ドナルドの吸盤を使った攻撃など、ディズニー映画から抜け出してきたかのようなアクションがコミカルでかわいらしい。時代や世代を問わず、純粋に楽しめる一本だ。



➡『アイラブ ミッキーマウス』では、魔女にさらわれたミニーを救い出すのだ

●CD-ROM

五劫のすり切れ　『アンジェリークデュエット』買った　袋に"結婚チャンスカード"が入っていた　なんかさみしかった　（ミヤ）

星の丘学園物語　学園祭

Jコード095311

ROM未着

学園シミュレーション／メディアワークス

PS　10月 22日　5800円

女の子たちと仲良くなって学園祭を成功させよう

学園祭前のドキドキ感を味わいたい人向き

1カ月後に学園祭を控えた「星の丘学園」が舞台のシミュレーション。プレイヤーは、もと女子高校であるこの学園に転校してきた貴重な男子生徒となり、学園祭の準備に追われる女の子たちの手助けをしていくのだ。目的は学園祭の成功と、準備を通して親密になった女の子から告白されること。期間は1カ月と短めなので、気に入った女の子となるべく多くの時間を過ごすことが、楽しい後夜祭を迎えるカギとなる。



➡会話画面では女の子たちの表情に注意。選択肢が登場することもある。

●CD-ROM

デジタルフィギュア　イイナ

Jコード062871

ROM未着

シミュレーション／イマジニア

PS　10月 22日　5800円

ここに期待　タイトルだけ見るとフィギュア制作のソフトのように思えるが、内容は女の子をアイドルに育て上げるシミュレーション。美少女アイドルが主人公のアニメが好きな人のツボをついた1本になりそうな感じ。（加藤）

宇宙からやってきた王女様をアイドルに育て上げよう！

美少女と密着した生活を楽しみたい人に

地球のスーパーアイドルになりたくて、遠い宇宙からやってきた王女イイナを育てていくという、異色の育成シミュレーション。彼女が地球にいられるのは3年間。その期限内に、さまざまなレッスンを通じて彼女をアイドルに仕立て上げていくのが目的だ。イイナは育て方によって、性格や口調が変化していく。このため、プレイヤーの好みを反映した、自分だけのイイナを育てることが可能となっている。しかもポリゴンで描かれる彼女は、モーションキャプチャーによって人間らしい仕草を見せてくれるので、実際の女の子に接するような感じでつきあうことができるだろう。彼女が宇宙に帰るその日を迎えたときは、せつなくて思わず胸にアツいものがグッとこみ上げてくるかも。

なお、プレイヤーの判断によってストーリーが分岐。エンディングも複数用意されているので、何度でも楽しむことができる。



⬆イイナの声を桑島法子が担当するなど、各キャラクターの声には豪華声優陣を起用している



⬆プレイヤーはマネージャーとして、そして彼女を見守る1人の男としてイイナと接していくことになる

●CD-ROM

猫なカ・ン・ケ・イ

Jコード092134

開発版

超接近恋愛シミュレーション／ビクターインタラクティブソフトウェア

PS　10月 22日予定　5800円

気になるあの子の心情も、猫になれば聞き出せるかも!?

マンガチックな展開の恋愛を楽しみたい人向け

猫に変身できるペンダントを手に入れた高校生が主人公の、恋愛アドベンチャー。ゲームの目的は、クリスマスイヴまでの3ヵ月で恋人を作ること。学校や放課後には意中の女の子と会話をし、家に帰ってからは猫に変身して彼女の家を訪問。この繰り返しで、徐々に女の子の心をつかんでいく。普段の会話でコミュニケーションしつつ、猫の状態で女の子の心情を聞き出すという、二面性のあるシナリオがユニークだ。



➡パラメーターなどの煩雑な要素はなく、会話だけで物語を楽しんでいける

●CD-ROM

～アルバレアの乙女～　麗しの聖騎士たち

Jコード090158

開発版

恋愛育成シミュレーション／メサイヤ

PS　10月 8日　5800円

やってみました　1週間単位でゲームが進むが、月曜から土曜までのスケジュールをオートでこなしてくれるため、テンポは良好。また毎月何かしらの定期イベントがあり、途中でダレないような作りになっているのも好感が持てる。（加藤）

聖騎士さまとの愛を育みながら、聖乙女の座を射止めよう！

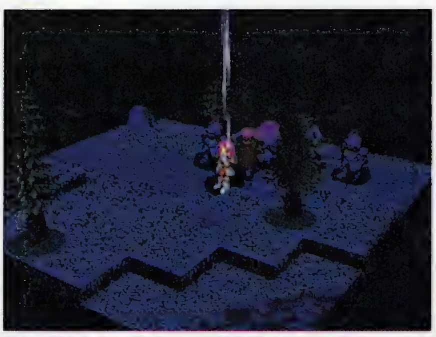
白馬に乗ったナイトに愛されたいという女性に

PC-FXで好評を得た、同名の恋愛育成シミュレーションのプレイステーション版。舞台はファンタジー世界で、プレイヤーは「聖乙女」候補の少女、アシャンティとなってさまざまなトレーニングを積み、聖乙女の座を目指していく。スケジュールは1週間単位で決定、月曜から土曜まではトレーニング、日曜は自由行動となっている。

プレイヤーの教官役は、5人の聖騎士たち。生徒として平日に会うだけでなく、休日にデートして好感度を上げていくこともできる。仲が進展すると頬を赤らめながらデートに誘ってきたりして、やがて恋人にもなる。「美形の人を自分に振り向かせる快感」を楽しもう。

😊 育成部分で悩むことがなく、恋愛に没頭することができる。テンポが良好で、サクサク進む。

😑 全教科の成績をバランスよく伸ばす必要があるため、育成部分に手応えがない。


⬆2ヵ月おきに、野外での実戦練習に参加するイベントが発生。聖騎士をサポートして戦うことに



⬆毎週土曜日は、1科目を重点的に強化できる。好結果を残せば、教科担当の聖騎士とデートできることも

●CD-ROM

五劫のすり切れ　『ハウス・オブ・ザ・デッド』をやっているが、必ず同じ所で、ここ1週間つまづいている。そのゾンビ、黒服のロンゲでどうしても"やせたイノケン"にしか見えない　恐るべし、イノケン！　いつクリアーできる！（華月紫音）

Jコード095702

AUBIRDFORCE AFTER

ROM未着

3D艦隊シミュレーション／バンダイ

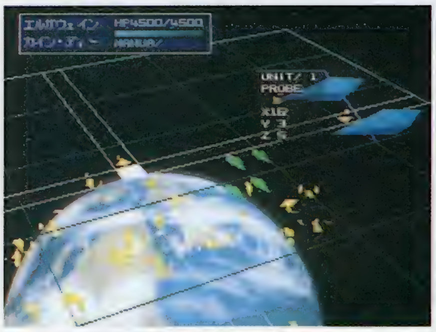
PS 10月22日 5800円

ここに期待 前作は操作系が煩雑で、3D空間の戦略を楽しむ前につっかえてしまう印象があったが、本作ではその点が大幅に改良されているとのことで、期待大。あとは、シナリオ部分の練り込み具合にも注目してみたい。（城戸）

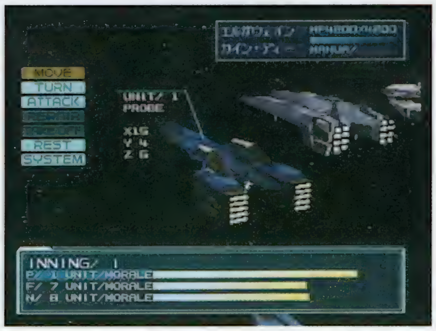
上下からも敵が殺到！立体空間の自由度を生かした戦略を立てろ

96年にリリースされたSF艦隊シミュレーション『オウバードフォース』に続編が登場。物語は前作の2年後で、5つの大国がひしめく宇宙が舞台。プレイヤーは、独立艦隊の指揮官となり、艦隊を率いながらシナリオに沿ってさまざまな戦場で勝ち抜いていくのが目的となる。最大の特徴は、フィールドには縦横だけでなく、高さの概念が導入されていること。これによって、敵の死角である上下方向から奇襲をかけるといったような、従来のシミュレーションにはない立体的な戦略を楽しむことができる。また本作では、戦略そのものの奥深さを増すシステムも新規に導入。ユニットごとにサイズが設定されたことで、ユニットの機動性を生かした戦略を立てたり、士気の概念が採用されたことで、敵のやる気を失わせるといった戦術も可能だ。これによって、より幅広い戦略を立てる楽しみを味わえるようになったのも、魅力となっている。

設定に凝ったSFシミュレーションが好きな人に



⬆レーダーを元に戦況を把握。マップによっては隕石や残骸などの障害物があり、戦略に大きく影響してくる



⬆ポリゴンで描かれた艦隊ユニットは、種類も数多い。それぞれの特徴を生かし、適所に投入するのが肝心だ

●CD-ROM

Jコード096610

海のOH! YAH!

開発版

リゾート系ごくらくトローリングシミュレーション／ビクターインタラクティブソフトウエア/ビクターソフト

PS 10月29日 5800円

自由に大海原を駆け巡り操船技術でカジキと勝負！

海釣りの決定版、トローリングを題材にしたカジキ釣りシミュレーション。プレイヤーはクルーザーを操縦する新米船長として、さまざまな大会に挑んでいく。自分では直接ロッドを操作しない点がポイントで、普段はメリハリよく操船してルアーを泳がせればいい。そして、ヒットしたら速度を調節するなどして、釣り人がファイトしやすい環境を作るのだ。釣りそのものよりも、忙しいクルージングに面白みがある。

トローリングの世界にふれてみたい人はどうぞ



➡魚が掛かると釣り人が大声で叫ぶ。臨場感があって結構緊張するぞ

●CD-ROM●メモリーカード対応●デュアルショック対応

Jコード095192

サイレントメビウス CASE：TITANIC

開発版

アドベンチャー／ガイナックス

PS 10月8日 5800円

やってみました キャラクターの顔が原作初期のものなので、その頃の画風が好きな人なら外伝的作品として楽しめそう。しかし、過去に発売されたパソコン版と内容は同じ。当時は驚いたアニメーション処理も、今となっては……。（加藤）

東京上空に出現したタイタニック号の謎を解き明かせ!!

コミック、アニメで人気の『サイレントメビウス』を題材にしたアドベンチャー。過去に発売されたパソコン版を基に、グラフィックやサウンドを強化したリメイク作品となっている。ストーリーは、東京上空に突如出現したタイタニック号の謎を解明する、というもの。プレイヤーは若き考古学者となり、AMPのメンバーたちと共にタイタニック号に潜入。ときには妖魔と戦いながら、手掛かりを求めて船内を探索することになる。なお本作では途中でチームを二手に分けるが、誰と一緒に行動するかによって展開が変化する仕組みになっている。誰にどの能力があるのかは説明されないので、ある程度は原作の知識が必要だ。

😊 各キャラクターに声優を起用しているので、アニメを鑑賞する感覚でプレイできる。

😑 全般的に古臭い。人物の顔が現在のアニメ版と異なるので、最近のファンは違和感を覚える。

麻宮騎亜氏の初期の画風が好きな原作ファンに



⬆探索を進めるうちに、事件に関わる重要人物として女考古学者と船長が浮かび上がってくる



⬆主人公と香津美、そしてあと1人のメンバーを加えたチームで船内を捜査する。誰を選ぼうか？

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

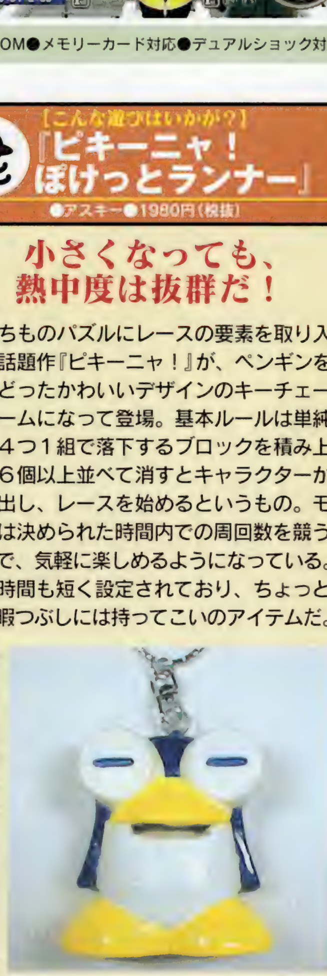
【こんな遊びはいかが？】

『ピキーニャ！ぽけっとランナー』

●アスキー●1980円（税抜）

小さくなっても、熱中度は抜群だ！

落ちものパズルにレースの要素を取り入れた話題作『ピキーニャ！』が、ペンギンをかたどったかわいいデザインのキーチェーンゲームになって登場。基本ルールは単純で、4つ1組で落下するブロックを積み上げ、6個以上並べて消すとキャラクターが走り出し、レースを始めるというもの。モードは決められた時間内での周回数を競うもので、気軽に楽しめるようになっている。制限時間も短く設定されており、ちょっとした暇つぶしには持ってこいのアイテムだ。



➡ブロックの消し方はさまざま。小さくなっても優れたゲーム性はそのままだ

PlayStation

シミュレーション

格闘

シューティング

Jコード061948

アフレイドギア

開発版 ロボット開発シミュレーション／アスミック・エース

PS 10月29日 5800円

自分好みのロボットを作って ライバルたちを蹴散らすのだ

ロボット同士の対戦に憧れる人に

ロボットをカスタマイズし、対戦で競いあうシミュレーション。ボディ、アーム、レッグといったパーツを組み合わせ戦闘を勝ち進み、ランキングを上げていくのだ。戦闘シーンはほぼオートで進むので、ロボットのチューンナップがこのゲームのポイント。運動性能や命中率など、チューンする要素は膨大だが、システムを丁寧に説明してくれるチュートリアルも用意されているので、すんなりゲームを始められる。



➡戦闘を勝ち続けていくことで、より高いランクの戦闘に臨むことができる

●CD-ROM2枚組

Jコード096555

仮面ライダー

開発版 格闘アクション／バンダイ

PS 10月8日 5800円

やってみました ストーリーモードは原作のノリそのままだし、オマケのデジタルカードモードでライダーカードを集められるのもポイント高い。ポリゴンの本郷猛＆一文字隼人もよく似ているし。ファンならきっと満足できるだろう。（加藤）

原作ファンなら、ライダーキックで美しく勝ちましょう

現在、30代近くの世代の人にとってのヒーロー『仮面ライダー』が、対戦格闘になって復活！ 登場するのは、1号＆2号ライダーと蜘蛛男などの怪人たち。削岩場や廃工場などの風景をバックに、おなじみの技を繰り出して戦うという、原作の戦闘シーンの雰囲気を再現しているのがポイントだ。また、ファンのツボを押さえた仕掛けも数多く用意。例えばストーリーモードでは、最初に人間の姿で戦闘員と戦う（しかも話が進むとコスチュームが変わる）し、BGMや効果音も原作そのまま。さらに、ライダーカードを収集するモードまで搭載されている。放映されていたときの気分を思い出せること、間違いなしだ。

☺ 細かい部分まで原作にこだわっており、再現度が高い。カード収集など、遊びが充実している。

☹ レスポンスが重たく感じられるため、思いどおりにキャラクターが動いてくれない。

ライダーカードを集めていた世代のファンに



⬆ある条件を満たすと、デジタルカードモードでライダーカードが手に入る。ラッキーカードもあるぞ！



⬆ライダーキックはガード不能で、しかも威力が高い。まさに原作のイメージどおりの必殺技といった感じ

●CD-ROM●デュアルショック対応（振動のみ）●メモリーカード1ブロック使用

Jコード066940

エフィカス この想いを君に…

開発版 恋愛シミュレーション／元気

PS 10月1日 6800円

時間の流れとともに深まる 生活感のある恋物語を体験

生活感のある世界で恋愛を楽しんでみたいキミに

高校生活を舞台とした恋愛シミュレーション。本作の主人公は高校2年の男子で、二学期中に意中の子と仲良くなり、クリスマスを一緒に過ごすのが目的だ。基本的に女の子との会話で好感度を上げるなど、進行はオーソドックスだが、時間の概念を重要視しているのがポイントになっている。自由時間内なら複数の相手と会話ができたり、デート資金を稼ぐために好きなだけバイトしたりと、現実味のある展開が楽しい。



➡女の子はみんな個性的。女の子を身近に感じるイベントもある

●CD-ROM

Jコード096440

ストライカーズ 1945 II

開発版 シューティング／彩京

PS 10月22日 5800円

やってみました 無駄な飾りっ気がなく、昔ながらのシンプルなシステムなので、純粋にシューティングの爽快感が味わえた。ゲームバランスも素晴らしく、難しい割になかなか飽きさせない。まさにシューティングの王道だ。（長谷川泰）

避けて撃つ、というシンプルな快感がプレイヤーを熱くさせる！

95年にアーケードで登場して以来、強い支持を受けてきた『ストライカーズ』シリーズ。このシリーズは、古きよき伝統を守り続けている、縦スクロールシューティングだ。その移植作は、アーケードモードを含む3つのモードが用意され、それぞれ違った操作感が楽しめるようになっている。各ステージのマップは短めだが、物足りなさを感じることもなく、その内容は濃い。また、ステージ前半はランダムに構成されており、やるたびに違う順番でステージを攻略しなければならないのだ。こういった、プレイヤーを飽きさせない配慮には感心させられる。ジェット機全盛の今、自機がプロペラ機というのもいい味を出している。

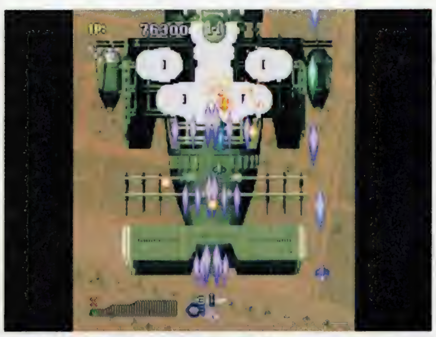
☺ 玄人泣かせのゲームバランスが素晴らしい。ボムになっている援護機の演出もド派手でいい。

☹ 長所でもあるが、目立った新しい要素がない。また、キャラが混んでくると、処理落ちが気になる。

伝統の縦シューティングを愛し続けている人に



⬆ボス戦の難易度は高めだが、無駄を感じるほどの堅さはない。うまけりゃサクサク進められる



⬆選んだ自機によって、攻撃効果が変わってくる。自分の好みに合った機体を見つけて攻略しよう

●CD-ROM

五劫のすり切れ 最近モバイルだとかメール専用機とか出ているけど、んなもんFAX買うか手紙書きゃいいのに…と思う。ゲームの為にパソコン買ってついでにネットするのが正しいと私は勝手に信じているのだが…。超少数派意見か!?（宿許はるか）

エキサイティングバス

Jコード094421

マスター

スポーツフィッシング／コナミ

PS　10月8日　5800円

やってみました：操作は簡単だし、バカバカ釣れて気持ちがいい。アーケード版そのままのさっぱりしたノリで、短時間プレイ向きだ。爽快感は高く、特にアナログスティックで操作すると、疲れるけどかなりアツくなる。（井上淳一）

暴れっぷり抜群の手強いバスに気合いを入れて挑戦！

アーケードで好評を博したバスフィッシング『バスアングラー』が、タイトルを変えてプレイステーションで登場。河口湖、霞ケ浦、琵琶湖で開催されるトーナメントの優勝が目標だ。操作やリールを巻くタイミングはいたって簡単で、初心者でもすぐにコツをつかめるはず。それでいて、暴れまくる魚と白熱のファイトを堪能できるから嬉しい。また、アナログスティックをグリグリ動かして竿やリールを操作できるのも面白いところ。大物を釣り上げたときの疲れ具合が達成感を増してくれるのだ。なお、プレイステーション版の追加要素として同時対戦モードを搭載。お互いの釣果を自慢しあいながらプレイすると、燃えるものがある。

（良い点）短時間でいっぱい釣れるため、ストレスがたまらない。操作が簡単ですぐにマスターできる。

（悪い点）競技時間が短く、すぐにゲームオーバーになってしまう。外道の種類がもっと多ければよかった。

爽快なバス釣りを家庭で手軽に味わいたい人に



⬆アーケードでは不可能だった対戦モード。お互い、いつの間にかムキになっていたりする



⬆現実同様、活きのいい魚とのファイトは駆け引きが必要。タイミングよくラインを操作して釣り上げろ!

●CD-ROM●デュアルショック、アナログコントローラー対応

スペクトラルフォース2

Jコード088528

開発版

シミュレーション／アイディアファクトリー

PS　10月15日　5800円

簡単なシステムと、派手な戦闘シーンがこのゲームのキモ

簡略化されたシステムがウリのシミュレーション第2弾。プレイヤーは用意された6人のキャラクターから1人を選び、ネバーランドの統一を目指すのだ。ゲームは主に外交や徴兵などを行う戦略シーンと、千人の兵が激突する戦闘シーンに分かれている。戦略シーンの行動は月ごとにあらかじめ決まっているので、初心者でも遊びやすい。また、クリア時のメンバーでエンディングが変化するので、繰り返し楽しめる内容だ。

シミュレーションを苦手とする人でも安心



➡戦闘シーンは5対5の勝ち抜き戦。1人だけ強くてもだめなのだ

●CD-ROM

MTB DIRT CROSS

Jコード090841

開発版

自転車レーシング／サミー

PS　10月15日　5800円

やってみました：自転車の車重の軽さがよく表現されていて、ジャンプやカーブ時などで、ダイナミックな走りが楽しめた。また、いい気になって走ると体力がなくなって順位が落ちるので、ペース配分を考えて走る必要があるのも新鮮。（小林）

自然との一体感を味わいながら、MTBでダートを疾走しよう！

体力とテクニックが勝利のカギを握る、マウンテンバイクをテーマにした3Dレース。モノが自転車だけに、下り坂ではこぐのをやめて体力を温存するなど、駆け引きが重要になっている。また、ウィリーや2輪ドリフト、ジャックナイフなどのアクロバット走行を始め、MTBをかついで走るなど、いかにも自転車らしいアクションが楽しめるのも魅力だ。もちろん、これらのアクションを使ったショートカットもあり、戦略的に攻めることも可能だ。用意されてるコースは、山岳地や砂漠など5つ。デュアルショックを使えば、路面のギャップなどに合わせて臨場感のある振動も楽しめる。

（良い点）自転車ならではの、軽いアクションで走れるのが爽快。体力を考えた、戦略的なレースも面白い。

（悪い点）坂道で急激に自転車のスピードが落ちるのは、当たり前とは言え、爽快感が薄れてしまう。少しコースが分かりづらい。

抜きつ抜かれつの激しい自転車レースが好きな人



⬆体力が少なくなったらアイテムで回復。アイテムは森永製菓の協力により『ウイダーインゼリー』だったりする



⬆つねにペダルをこいでいると体力を消耗する。地形によって、走り方を変えるといった駆け引きがかなり重要だ

●CD-ROM

ウイニングポスト3 プログラム'98

Jコード096148

マスター

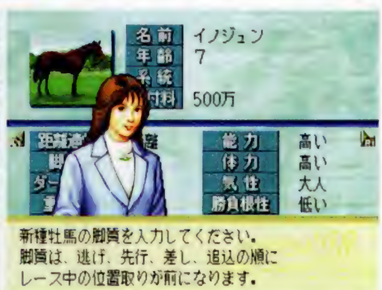
競馬シミュレーション／コーエー

PS　10月1日　6800円

データ更新以外にも、新たな楽しみ満載でリニューアル

馬主経営という設定が、多くの競馬ファンに好評の本シリーズ。その最新作『3』をベースにしたリニューアル版がこれだ。基本的なゲームスタイルは前作同様、プレイヤーは、他の馬主や調教師と接しながら馬主人生を歩んでいく。今作でのお楽しみは、種牡馬や地方交流レースの追加に加え、ライバル馬主が存在すること。さらに、自分で作成した馬での血統構築など、一段と遊び込ませてくれる内容になっている。

前作のファンも、また新しい気分で楽しめます



➡前作最大の醍醐味であった血統構築に、幅が出たのは嬉しい限り

●CD-ROM●メモリーカード14ブロック使用

【たまに読むならこんな本】
『ザ・ドラッグストア マツモトキヨシでお買いもの！』必勝攻略法
●双葉社●1000円（税抜）

役立つデータが満載で、売り上げ倍増間違いなし

薬品と生活雑貨を扱うマルチストア、マツモトキヨシを経営できる人気シミュレーション『ザ・ドラッグストア』の攻略本がこちら。店舗の内装や人事から商品の仕入れまで、やることが多いゲームだけに、経営のノウハウを細かく解説した本書は必携だ。特に来店時間や購入する商品などを網羅した顧客データは、上手に活用すれば客のニーズをガッチリ掴むことができる。これを片手に、立派な経営者を目指そう！



➡隠しマップを含む全ステージの攻略はもちろん、イベントもきっちりフォローしている

ぽっぷんぽっぷ
Jコード097756

開発版 シューティングパズル／タイトー
PS 10月 予定 4800円

やってみました 時間の余裕が少なく狙った場所へ風船を飛ばせないので、手強くて熱中してしまった。また、登場するのがタイトー歴代キャラクターで、ファンとしては嬉しいところ。『電車でGO!2』の体験版も見逃せない！（小林）

アクションのテクニックと、瞬時の判断力がポイントの風船パズル

タイトーのパズルと言えば『パズルボブル』シリーズだが、本作はその色が揃うと消えるルールに縦シューティング要素をプラス。往年の『インベーダー』のような感覚で、左右に行き来する雲についた風船を、下から飛ばす風船で消していくというものだ。目的は画面の風船が下にくるまでに消すことで、風船の並び方によっては連鎖消しも可能。ただし、的が動いているため、狙った場所に飛ばすのはけっこう難しい。徐々に雲が降りてくることもあり、飛ばす位置を誤ると取り返しのつかないことも。そのため緊張感は高く、次々と消せたときの爽快感もかなりのもの。気がつくとハマっている、といった面白さがある。

消す位置を瞬時に考える思考力と、的確に飛ばすアクション性の両方が必要なため手応えがある。

特殊効果のある風船などの要素はあるが、基本的には風船を飛ばすだけなのでマンネリ化しそう。

懐かしのキャラクターでパズルをしたいファン



⬆歴代アクションゲームの主役たちが登場。ストーリーや2人対戦、段位認定など6つのモードでパズルに挑戦だ



⬆風船は上下か左右に2つ並んだ状態で飛ばす。フィールドの状態を見て、うまく回転させて飛ばさないとダメだ

●CD-ROM

だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～
Jコード094129

ROM未着 魔女の店育成RPG／講談社
PS 10月 29日 5800円

ロールプレイングのアイテムショップ経営の秘訣教えます

ロールプレイングに欠かせない、アイテムショップにスポットを当てた育成ゲーム。プレイヤーは駆け出しの魔女となり、アイテムを売ってお店を大きくしていくのが目的だ。仕入れのシステムがユニークで、商店会の会長から買い入れるだけでなく、冒険者と一緒に迷宮探索をして手に入れるなど、自分の手で品揃えを増やすことができる。また、特定のアイテムを売ることで冒険者と親密になるという要素も面白い。

他とは違う側面からロールプレイングをしたい人


➡お客には勇者見習いを始め、盗賊や魔王見習いなど変わった顔ぶれもいる

●CD-ROM

スレイヤーズわんだほ～
Jコード093882

開発版 ロールプレイング／バンプレスト
PS 10月 22日 6800円

魔力消失で魔法が使えない！リナを襲う最大のピンチ!?

今夏も映画が公開された『スレイヤーズ』のゲームシリーズ最新作。今回もテレビシリーズのメンバーとナーガという、強力なメンツで物語が展開する。そのストーリーは、魔法力が消えるという怪事件を究明するオリジナルだ。特に戦闘シーンが凝っていて、原作の魔法描写を再現しているのはもちろん、機嫌により攻撃力が変化する。そのため、キャラクターの状況に合わせた戦略が必要になるというわけだ。

原作とは違った面白さを体験したいファンの人



➡戦闘やイベントで封印石を手に入れることで、使える魔法が成長していく

●CD-ROM

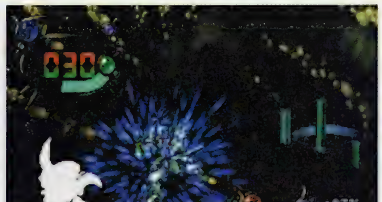
ガーディアン リコール ～守護獣召喚～
Jコード073717

マスター シミュレーションRPG／エクシング・エンタテイメント
PS 10月 1日 6800円

守護獣を呼び出す少女たちの戦いがいま始まる！

「守護獣」を召喚できる能力を持った少女たちが、荒廃した日本を救うために戦うシミュレーションRPG。少女たちに戦闘能力はないが、1人1体の守護獣を召喚可能。守護獣に命令を与えて敵と戦いつつ、各シナリオをクリアしていく。なお守護獣と少女たちの体力が共通になっているなど、独特のシステムが数多く盛り込まれている。演出やグラフィックはアニメ調だが、実は結構本格派の1本だ。

システムで遊べるシミュレーションを求める人に


➡レベルアップすると、守護獣に与えられる命令の数も増えていく

●CD-ROM2枚組

五劫のすり切れ 『NOëL』スタッフには、是非ともSay A Little Prayerの「三人」を聴いて欲しい。特に「～La Neige～」にはハマリモノだ！（藤澤佳隆）

グラニュー島！大冒険

Jコード095133

開発版

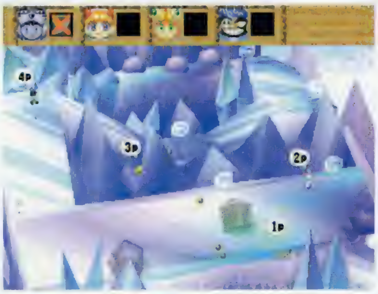
対戦アスレチックレース／秀和システム

PS 10月15日 5800円

みんなでわいわい楽しめるアクションレースだ！

大勢で簡単に楽しめるゲームを求めていた人に

この『グラニュー島！大冒険』は、フルポリゴンの立体コースを走り抜けていくアクションレース。落ちてくる岩やつるつるすべる床など、計16ステージに渡る多彩な仕掛けを、ダッシュやジャンプなどを駆使してクリアしていくのだ。使うのは方向キーとボタン3つだけ、という簡単操作や、最大4人プレイが楽しめるのも魅力。ただし、状況によってレース中にアングルが変化するため、ちょっと操作しづらい場面も……。



➡岩などに当たっても、タイムロスするだけでゲームオーバーにはならない

●CD-ROM●デュアルショック対応

雷弩機兵ガイブレイブII

Jコード094307

開発版

アクションRPG／アクセラ

PS 10月29日 5800円

痛快ロボットアクションが装いも新たに帰ってきた！

前作のラストシーンの伏線が気になるファンに

「ライドギア」というロボットを操って敵を倒し、パーツをつけ変えるなどして愛機を強化していく、ロールプレイング風アクションの第2弾。前作は横視点型だったが、今回は自機を後方から捉えた3Dタイプに変更された。また、画面が自動でスクロールするようになったため、感覚としてはシューティングに近くなっている。この他、敵との間合いによって遠距離攻撃と近接攻撃が切り替わるなど、新要素がいっぱい。



➡敵が落としたパーツを回収、自機に装備することも可能になった

●CD-ROM2枚組み●メモリーカード1ブロック使用
●アナログコントローラー対応

ひみつ戦隊 メタモルV デラックス

Jコード094650

ROM未着

アニメチックアドベンチャー／毎日コミュニケーションズ

PS 10月15日 6800円

5人の小学生が華麗に変身 悪の宇宙人から地球を守れ！

変身モノとお約束ギャグが好きなアニメファンに

4月に発売されたサターン版が、早くもプレイステーションに移植される。5人の小学生が大人へと変身し、悪の宇宙人から地球を守るという、ストーリーや設定はそのまま。会話をしながら仲間との友情を深め、アニメを見るように進めていくプレイスタイルも変更はない。ただし今作では、3話と4話の間に、司令官シャトナーの元同僚が登場する特別篇が加えられる。どれだけアツい話になるかが見所だ。



➡会話などで変化する仲間の信頼度で、6つのエンディングへと枝分かれする

●CD-ROM

御意見無用II

Jコード095761

開発版

対戦格闘／ケイエスエス

PS 10月29日 5800円

御意見無用なヤツらを駆使し豪快な対戦格闘に燃えろ！

対戦格闘にバランスと豪快さを求める人へ

昨年の10月にサターンで発売された3D対戦格闘のパワーアップ版。登場するのは前作と同様、サラリーマンや主婦、コギャルなど現実味のあるキャラクターばかり。しかも、彼らが一流の格闘家も顔負けの豪快な技を繰り出すので、そのギャップがたまらない。もちろん、壁きわ限定のコンビネーション技などオリジナル要素も搭載。さらに今作では、ステージによってリングアウトがあり、駆け引きの要素が増している。



➡どこにでもいそうな、やたら現実味のあるキャラクターが魅力の1つだ

●CD-ROM●メモリーカード1ブロック使用

ギャングウェイ・モンスターズ

Jコード091529

開発版

モンスター育成ゲーム／ソニー・ミュージックエンタテインメント

PS 10月15日 5800円

ガチンゴチンとぶつけあうシンプルな育成アクション！

難しい育成ゲームが苦手な人にお薦め

ベーゴマの要領で、モンスターをぶつけあう育成アクション。モンスター育成やベゴマと呼ばれる乗り物の改造を繰り返し、点在するスタジアムのリーグ戦を勝ち抜いていく。このゲームの基本は、相手とぶつかり、攻撃に必要なゲージを効率よく溜めること。ゲージを溜め、攻撃を繰り返し、敵の体力をゼロにすれば勝利。フワフワと宙に浮いているような操作感覚や、シンプルで分かりやすいルールが魅力の1本だ。



➡勢いよくぶつかったり、相手の後ろからぶつかると、ゲージの溜りが早い

●CD-ROM

【おさら通信】『アストロノーカ』オリジナルサウンドトラック

●メディアリング●2718円（税抜）

のどかな世界観を、音で表現してみました

未来の宇宙を舞台に農作業を営んでいく、ユニークなシミュレーション『アストロノーカ』のサウンドトラックは、近頃人気のヒーリング系ミュージック。スローテンポな楽曲が、ゲーム同様ほのぼのとした雰囲気を醸し出し、聞くほどにリラックスすることができる。あまりの心地よさに、いつの間にかウトウトしてしまうほどだ。勉強や仕事で疲れたときには、このCDで気分転換するのがお薦め。現代人の乾いた心に浸みわたる、一服の清涼剤といえる1枚だ。



➡縁側や草笛吹きなど、曲のイメージにあったタイトルのこだわりにようも注目だ

【たまに読むならこんな本】
絶対分かる MicrosoftWindows98 基礎編、インターネット編

●エニックス●基礎編、インターネット編共に1333円（税抜）

手取り足取りの指導で、超初心者でも安心だ

発売前からなにかと話題のWindows98。この発売を機にパソコンを購入したものの難解な説明書を片手にてんてこまい、なんて人も多いのでは？　ここで紹介する本はそんな初心者にこそお薦めだ。電源の入れ方から始まる基礎編、そしてモデムのセットからアクセスまでを網羅したインターネット編の2冊あり、文章だけでなく写真を交えながら説明しているのが心強い。これでもうパソコンが難しいなんて言わせません！



➡何はともあれ基本は大事。知っていると言う人も、知識を深めるためにもぜひ一読を！

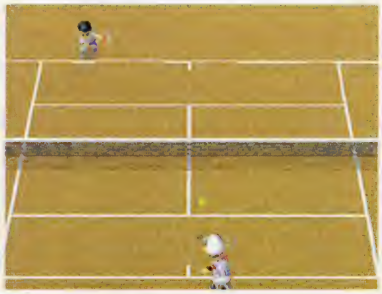
Jコード096563
LOVE'SGAME～わいわいテニス～サービスプライス版

開発版　スポーツ／ティアーズ
PS　10月22日　2800円

反射神経と粘り強さ！　これが勝負の決め手です

スポーツの秋を気軽に楽しむのに最適！

昨年2月にリリースされた、同名のテニスゲームの廉価版。再リリースにともなって、前回での隠しコートや、選手データが始めから使用可能になっている。エディットで選手を作れるのが最大の特徴で、マイキャラクターを操り、強豪プレイヤーたちに挑むのがゲームの目的だ。肝心のテニス部分は結構シビアで、ボタンによるストロークの違いやネット際の駆け引きも必要。テニスの醍醐味を存分に味わうことができる。



➡コンピューターはかなり手強い。慣れないうちはラリーを続けるのも大変

●CD-ROM

Jコード095516
STREET BOADERS

開発版　アクションスケートボード／マイクロキャビン
PS　10月22日　5800円

観客のド肝を抜く、豪快なトリック技を決めてみよう！

手軽にスケボーを楽しんでみたい人に

スケボーを華麗に乗りこなし、トリック技の得点を競う3Dレース。制限時間内にゴールを目指しながら、要所にあるジャンプ台でトリック技を披露したり、手すりなどの上をスライドして得点を稼ぐのが目的だ。本格的な雰囲気だが操作は簡単。ジャンプ台でボタンを押せば、そのときのスピードと、押している方向キーの向きで技が決まるという仕組みだ。このため、初心者でも高度な技を容易に決めることができる。



➡ハーフパイプやボールなど、トリックを披露するのに最適なコースもある

●CD-ROM

【おさら通信】
『GRAN TURISMO』～ロックアレンジ～

●ファーストスマイル　エンタテインメント●2718円（税抜）

原曲のノリはそのまま、よりハードな仕上がりに

ゲーム性はもちろんのこと、完成度の高い爽快なサウンドも評判になった『グランツーリスモ』。今回発売されるCDは、そのノリノリのサウンドから10曲をチョイスして、さらに激しいロック調に編曲したバージョンを収録している。アレンジャーにはパッパラー河合を始めとする一流ミュージシャンを起用しており、スコーンと突き抜けるような疾走感を持つサウンドがとにかく心地いい。これから迎える秋の行楽シーズン、ドライブのお供にぴったりの１枚だ。



➡ブックレットには、プロデューサーの山内一典氏へのインタビューを収録している

Jコード095125
CARDINAL SYN

開発版　3D対戦格闘／スパイク
PS　10月29日　5800円

剣と魔法の真剣勝負！　連続技を駆使して敵を屠れ

重厚なムードでシリアスな対戦を楽しむならコレ

ファンタジー世界を舞台にした、3D型の対戦格闘。登場人物には鎧の騎士や妖精、骸骨戦士などの、本格ファンタジー的なキャラクターが勢ぞろい。キャラクターはいずれも剣などの武器を手に闘うが、簡単なボタンの組み合わせで爽快に連続技を決められる。ズバズバ斬りまくる爽快感を楽しめるのだ。3Dのフィールドは全方向に移動可能で、敵の背後に回り込み壁に叩きつけるといった、戦略的な戦い方も可能だ。



➡操作のレスポンスは良好で遊びやすい。飛び散る血しぶきがエグイ！

●CD-ROM

Jコード096539
実況アメリカンベースボール2

開発版　野球／コナミ
PS　10月8日　5800円

野茂が移籍！　最新データ搭載のシリーズ最新作

英語のヒアリングができる野球ファン向け

野茂が移籍するなど、今年も日本に数々のニュースを提供してくれている、メジャーリーグを題材にした野球ゲームの最新作。98年度の最新データを搭載、ゲーム中では野茂が吉井と同じ球団（すべて実名で登場）に所属している。基本的なシステムは前作同様、『実況パワフルプロ野球』を踏襲。配球の駆け引きを楽しむことができる。ただし、今回も実況やゲーム中の表記が英語なので、それなりの語学力は必要。



➡3種類の視点を用意。視点によって、操作感覚も異なる

●CD-ROM

五劫のすり切れ　WARPの飯野さんへ　たしか「Dの食卓」のときも高校受験のときだったんです。そしたらまた「Dの食卓2」を大学受験のときにだしたりして、もうつらいよ。我慢できないかも…。（カモン）

Jコード096032

SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE麻雀

開発版
テーブルゲーム／カルチュア・パブリッシャーズ
PS 10月22日 1500円

派手な演出やイカサマアイテムのない、シンプルな麻雀！

シンプルな作りと低価格がウリの『SIMPLE1500シリーズ』第1弾は、本格4人打ち麻雀。コンピューターの思考速度が高速なので、テンポを崩さずサクサクと回すことができる。難易度も3段階から選べ、自分の腕に応じたプレイが可能。キャラクター性やアイテムなどを排除してあるので、まさに麻雀だけを楽しみたい人にピッタリ。とは言えルール説明がないので、まったくの初心者には向かないかも。

メンツを集めず、手軽に麻雀が打ちたい人に



➡裏ドラ、西入などのルールも、10項目に渡って細かく選択できる

●CD-ROM

Jコード096041

SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 THE将棋

開発版
テーブルゲーム／カルチュア・パブリッシャーズ
PS 10月22日 1500円

じっくり、静かに。本格将棋を堪能しよう

1500円の本格将棋ゲームが登場。ゲームのテンポを損なわないように、思考速度は非常に高速にできている。操作系統もシンプルに作られているので、ストレスなく将棋を楽しめる。ただ、キャラクターやストーリーなどゲーム性が一切ないので、純粋に将棋を楽しみたい人以外には向いてない。また、ルールについての説明もないので初心者にはやや辛い。空いた時間にサクッとプレイするのにいい1本となっている。

手軽に将棋を楽しみたい人にはお薦め



➡画面は実にシンプル。ゲームを触ったことがない人でもプレイしやすい

●CD-ROM

Jコード096059

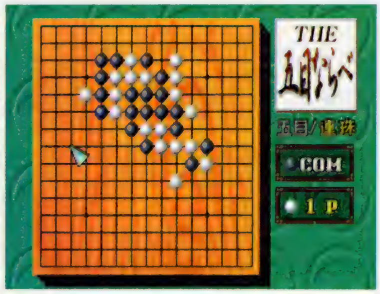
SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ

開発版
テーブルゲーム／カルチュア・パブリッシャーズ
PS 10月22日 1500円

シンプルながら攻防が熱い五目ならべが低価格で登場

簡単なルールながら、テンポよく楽しめる五目ならべ。ルールは5つ自分の石を並べるのが目的の「五目ならべ」と、禁じ手が多く決められている「連珠」の2種類から選択可能。思考速度も高速でゲームはスムーズに展開する。また、コンピューター対戦に加え、対人戦も用意されている。演出などがなく、純粋に五目ならべを楽しめる作りだ。ただ、禁じ手についてなどのルール説明もないので、初心者には少々敷居が高い。

五目ならべを純粋に楽しみたい人にお薦め



➡「待った」は何回でもできる。最初の一手まで戻ることも可能だ

●CD-ROM

Jコード096067

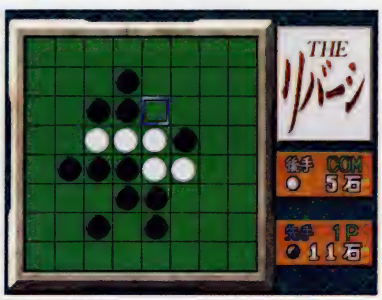
SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ

開発版
テーブルゲーム／カルチュア・パブリッシャーズ
PS 10月22日 1500円

お馴染みのボードゲームがお手頃な低価格で登場

お得な1500円シリーズ第4弾は「リバーシ」。自分の色で相手の色をはさむと、自分の色になるというルールは「オセロ」とほぼ同じ。シンプルながら奥の深いかけひきが楽しめる。難易度も3段階から選べ、初心者から腕に自慢のある人までとことんまで遊べる作りだ。思考速度も速く、展開もスムーズで、ストレスなくゲームに集中できる。演出類を省いてあるので、「リバーシ」だけを楽しみたい人にピッタリの1本だ。

ちょっとした暇つぶしゲームを探している人に



➡コンピュータの思考速度はかなり速い。対戦プレイも可能

●CD-ROM

Jコード091898

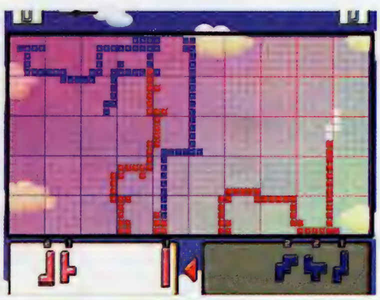
五竜陣エレクトロ

開発版
ボードゲーム／アスク
PS 10月22日 4800円

パーツをつなげるだけなのになんだか妙に奥が深い!?

昨年度の優良玩具「グッド・トイ」に認定された対戦型ボードゲーム『五竜陣』を、テレビゲームとしてリリース。ルールは非常に簡単で、7種類のパーツをつなげてラインを作り、ゴールを目指すだけ。どちらかと言えばパズルに近く、子供から大人まで誰でも遊べる親しみやすさが持ち味になっている。操作やルールはシンプルだが、ライン構成を工夫して相手を邪魔したりと、結構頭を使わせてくれるのだ。

ちょっと頭の体操をしたい人はこのゲームで



➡「双竜陣」や「サイドアタック」など、慣れると多彩な戦術が楽しめる

●CD-ROM

Jコード095729

ROX-ロックス-

ROM未着
アルトロン／パズル
PS 10月22日 5800円

勝負の決め手は色と数!? ちょっと新感覚のパズルです

フィールド内に落ちてくるブロックを消していく、落下型のパズルが新登場。このゲームに出てくるブロックは、なんとサイコロ。このサイコロに記された目と、同じ数のブロックを挟むように並べることでブロックが消えるという、ユニークなルールが最大の特徴だ。反射的にサイコロの目を判断し、それを元に配置を決めるという、他にはないプレイ感覚の追求を目指した作りなのだ。また、2人対戦も可能。

変種の落下型パズルに挑んでみたい人向け



➡1人プレイでは、同一のフィールドでひたすらブロックを消し続けるのだ

●CD-ROM

Jコード089346

トランプしようよ！

開発版 テーブル／ボトムアップ
PS 10月 15日予定 4800円

誰もが熱くハマれる、トランプゲームの決定版

シンプルだけど奥が深い、パーティーゲームの王様トランプのミニゲーム集。ババ抜きやポーカー、神経衰弱、ブラックジャックなど、バラエティ豊かな10種類のゲームが収録されている。大富豪の「革命」など、ゲームによっては遊び方を細かく設定することができ、ローカルルールで楽しめるのも大きな魅力。子供から大人まで、幅広い年代から親しまれているゲームばかりなので、大勢で盛り上がるにはもってこいだ。

ちょっとした暇潰しや大勢で楽しむのに最適！



➡なじみの深い10種類のトランプゲームを楽しめる。結構なボリュームだ

●CD-ROM

Jコード096164

必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル

ROM未着 実機パチンコシミュレーション／サンソフト
PS 10月 29日予定 3980円

CRモンスターハウスで勝負するなら、まずはこれで

かわいらしいキャラクターとゲーム性の高さが好評の「CRモンスターハウス」。このソフトでは、その人気機種だけを存分に研究できる。機種を絞ったぶん、グラフィックやサウンド、リールの動き、停止時の振動感などを忠実に再現。さらには、3種類のセル盤を用意するほどの凝りようだ。実際にホールで打った成績を記録する機能もついており、ファンには至れり尽せりの充実した内容になっている。（画面は開発中）

CRモンスターハウスが三度の飯より好きな人に



➡グラフィックには相当力が入っていて、液晶ズーム画面もこの美しさ

●CD-ROM●デュアルショック（振動のみ）対応
●メモリーカード1ブロック使用

Jコード094889

Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム

開発版 パチンコ実機シミュレーション／日本テレネット
PS 10月 29日 5200円

現役バリバリの新基準機をあらゆる角度から徹底解剖！

実機の綿密な再現度が好評のシリーズに第4弾が登場。今回は、豊丸の「CRモーレッツ原始人T」と大一の「CR寛平笑劇場V5」が収録されている。攻略機能は相変わらずの充実ぶりで、リーチパターンの細かい分析や20箇所以上の釘設定などが可能だ。また、一定期間内に目標金額を目指すイベントモードでは、店員や常連客と親睦を図ってタイムサービスや爆裂台の情報を仕入れるといった、日常的な雰囲気が楽しめる。

攻略だけじゃなくホールでの擬似体験をしたい人



➡店員と仲良くなるテクニックを磨いておけば、実戦でとても役立つ!?

●CD-ROM

【おさら通信】

『トゥルー・ラブストーリー』みさきの部屋へおいでよVol.3

●テイチク●2400円（税込）

こんなに兄思いの妹なら何人でも欲しいっス！

ラジオはもちろん、インターネットでもオフィシャルサイトができるほど人気が高い『トゥルー・ラブストーリー』のボイスドラマ集も、いよいよ第3弾。ドタバタコメディーあり、ほろ苦い恋愛ありと、さまざまな学園ドラマが繰り広げられる。柳沢先輩が好きだけど、最近は兄の魅力にも引かれているみさきちゃん。「お兄ちゃんとしてじゃなくて、1人の男の人としてスキ！」という衝撃の場面もあり、ついに禁断の愛に進展か？　今後の展開にも注目だ！



➡今回のボーナストラックは、みさきの声を担当する西村ちなみのコーナーだ

Jコード097853

四川風激辛麻雀

開発版 麻雀／シー・ラボ
PS 10月 15日 4800円

腕を磨くには持ってこい！純粋な本格派麻雀の決定版

歯ごたえのある麻雀として、パソコンで好評を博した作品をプレイステーションに移植。最近珍しい、イカサマなしの本格派だ。このゲームの最大のウリは、対戦相手の高度な頭脳。正確かつ速い思考能力で、上級者も満足させてくれる。なお、自由にルール設定が可能なフリー対局、あらかじめ設定されたルールで挑戦するチャレンジ対局、点数計算や捨牌選択を学べる麻雀クイズの3つのモードが用意されている。

イカサマなしで歯ごたえある麻雀を打ちたい人に



➡驚くほど速い打ち回しのおかげで、イライラさせられないのが嬉しい

●CD-ROM

Jコード077798

最強の囲碁

開発版 テーブル／アンバランス
PS 10月 1日 7800円

タイトルどおりの実力を誇る強くて優しい囲碁ソフト

パソコン雑誌で行われた「市販囲碁ソフト勝ち抜き戦」で優勝した、パソコン版『最強の囲碁』がプレイステーションに移植される。国際的なコンピューター囲碁大会でも優秀な成績を残しており、その実力は折り紙付きだ。思考パターンは速さ、強さのどちらを重視するかで12段階に設定可能。また対局中、最も有効な次の一手を教えてくれる機能も付いている。上級者はもちろん、初心者のレベルアップとしても楽しめる。

腕に自信のある人にこそ挑戦して欲しい！



➡碁盤も19路、13路、9路から選択できるなど、多彩な設定で対局ができる

●CD-ROM

五劫（ごこう）のすり切れ　『街』の飛沢陽平くん役の人が缶コーヒーのCMに出てますよね？　あれを見る度、「また女変えやがって」と思ってしまう。（大河内　海）

Jコード097497

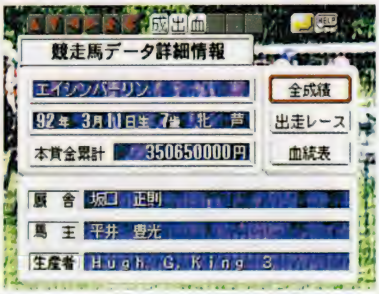
競馬エイト '98秋冬

開発版
競馬情報分析予想ソフト／シャングリ・ラ
PS 10月 22日 6400円

競馬エイトのノウハウでハズレ馬券とはおさらばか!?

いよいよ秋のGⅠシーズンも到来し、競馬ファンにはたまらない季節。そこで登場するのが、扱いやすさに定評のある予想ソフト『競馬エイト』の最新データ版だ。このソフトの魅力は、15分程度の短時間で入力が済むこと。同名の予想専門紙、競馬エイトの「S指数」や予想印を利用すれば、簡単な入力だけで予想を得られる。また、過去14年間のレースデータに加え、現役競走馬や厩舎、騎手のデータを閲覧することができる。

競馬エイトの予想理論にあやかりたい馬券家に



➡予想に役立つだけではなく、データベースとしても貴重な代物だ

●CD-ROM●メモリーカード15ブロック使用●マウス対応

Jコード097381

バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル

開発版
パチスロシミュレーター／マップジャパン
PS 10月 22日 5800円

パチスロ勝負に勝って、元気な女子高生を激写しよう

『バーチャパチスロⅢ』に続く、シリーズ第4弾。今回はオリンピアの最新機種、「ビーキッズクラブ」「ウルトラキンタ」「ファンキーキャットⅡ」の3種類を収録している。ゲーム内容は前作とほぼ変わらず、ロードなしのプレイ環境もそのまま。好評だった対戦モードのお相手は、4人の女子高生になった。リプレイハズシ、目押し勝負などに勝てば、サービスムービーが流れるという、練習と実益を兼ねた遊びが楽しめる。

ゲーム性のあるパチスロが欲しいという人に



➡オリンピアの機種は目押しがしやすく、初心者も安心して遊べる

●CD-ROM

【おもしろホームページ】
URL

ナムコホームページ『テクノドライブ』

http://www.namco.co.jp/

自宅にいながらにして、全国大会が楽しめる

最近のメーカーサイトはユーザー参加型のコーナーが多いけど、その究極形態ともいえるのが、ナムコ・ワンダーページで始まった成績集計サービスだ。対象となるのは、アーケードで稼動中のカーシミュレーター『テクノドライブ』。参加方法は簡単で、プレイ後にプリントアウトされるパスワードをネット上で入力するだけでOK。スコアは順次更新されており、全国のプレイヤーが熱くしのぎをけずりあっている。腕に自身のある人は今すぐアクセスしてみよう！



➡ランキング上位者は、コメント付きでページに掲載。君の名を全国に知らしめろ！

Jコード094846

デザエモンKids！

開発版
バラエティ／アテナ
PS 10月 予定 5800円

新機能満載で、より簡単にシューティングが作れる！

自分でシューティングを制作できる『デザエモン』シリーズの最新作は、ゲームツール初心者には特にお薦め。今作では手持ちのCDの音源をそのままBGMとして使用できる上、自由に加工できるサンプル画像も充実しており、簡単にゲーム作りを楽しめる。またアイコンの機能を解説するヘルプがついているのも、心強い要素だ。至れり尽くせりの親切設計と豊富な素材で、だれでも質の高いゲームを制作できる。

オリジナルゲームを気軽に作りたい人に



➡サンプルゲームも数種類用意されているが、これだけでも結構遊べます

●CD-ROM

Jコード091651

カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～

ROM未着
バラエティ／カプコン
PS 10月 15日予定 5800円

初期の名作を通じてカプコンゲームの奥深さを体験しよう

かつてアーケードで活躍し、ゲーマーのハートと財布をガッチリつかんで離さなかったカプコンの名作群。その復刻シリーズ第3弾は、言わずと知れた超名作『バルガス』『ヒゲ丸』『ソンソン』『エグゼドエグゼス』のバラエティ豊かな4作品をチョイスしている。ファミコンに移植されたものもあるので、かつてはハマっていたという人も多いはず。貴重な資料がたっぷりと収録されているのも、ファンには嬉しいところだ。

思い入れのある作品をもう一度楽しみたい人へ


➡初作品『バルガス』。これをプレイせずして、カプコンは語れない！

●CD-ROM●デュアルショック対応

Jコード097047

中島みゆき「なみろむ」

ROM未着
データベース／オラシオン
PS 10月 15日 5800円

データベースソフトで、中島みゆきの魅力に迫る！

パソコン版でヒットを記録した、中島みゆきのデータベース集がプレイステーションに登場する。中島みゆきのシングル、アルバム曲を網羅しており、330曲、約2時間近いサウンドを実際に聞くことができる、ファン必携のアイテムだ。プロモーションビデオも6本収録されており、ビジュアル面でも十分、楽しめる内容になっている。また、最新情報に加え、未公開写真も用意されているなど盛りだくさんの内容だ。

あの歌声に、はまったことのある人は是非



➡曲名から収録アルバムを探すことができたりと、検索性にも優れている

●CD-ROM

五劫のすり切れ 「XI」をやり始めてから、他の事をやっていても「ラッキー」とか「ヤッホー」とか言ってしまう。（CO-LUS）

Jコード056103

キラッと解決！64探偵団

開発版

ボードゲーム／イマジニア

10月23日 6980円

やってみました 単純なボードゲームであればすぐに投げ出したくなるが、このゲームは熱中させてくれた。1プレイが短時間で終わるため、忙しい合間にちょっと一息みたいな感じでプレイできる。断然多人数プレイがお勧め。（井上淳一）

探索&妨害しまくりで、勇敢なチビッコ探偵たちが白熱した解決争い！

■単純に見えてもじつは奥が深い

小学生や中学生の男女、そしてロボットの5人で構成される、かわいらしい私設探偵事務所「64探偵団」。そんなお子様たちが活躍する、ほのぼのとしたボードゲームが登場だ。爆弾処理や盗品奪回などのミッションで、もっとも多くの手柄をたてた人が勝利するルールになっている。ゲームスタイルは、サイコロを振ってマスを進むオーソドックスなタイプ。ただし、このゲームの面白いところは、探索マスに止まって証拠品を入手しなければならないこと。それに、探索したとしても運が悪ければ証拠品を見つけることができないため、進むのが遅くても逆転のチャンスがあるわけだ。おかげで、最後まで白熱の展開を楽しませてくれる。

■派手な妨害合戦でアツくなれ

ふつうにプレイしてもいいが、やはりライバルへの妨害合戦がお楽しみ。戦闘を仕掛けたりアイテムを使用して、頻繁にイジワルをしまくることができる。体力を奪って1回休みにしたり、突然ワープさせたりと、結構やりたい放題なので、多人数プレイだと盛り上がること請け合いだ。

😊 バランスとテンポのよさが好印象。のんびりした雰囲気だが、意外にアツくさせられる。

😐 ボードゲームにはつきものだが、コンピューターを相手にプレイしてもあまり面白くない。

友達みんなでワイワイ盛り上がりたい人はコレ

3つのミッションを遂行せよ！



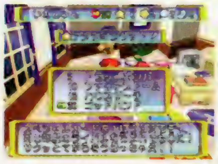
爆弾除去
いくつか隠されている爆弾を見つけ、赤か青のコードを選んで切断する。うまく解除できれば、大量のボーナスポイントがもらえるのだ。



紛失物探し
屋敷の住人から情報を聞き、彼らが求めているカードを探して届けてあげる。ガードマンとの戦闘もこなさなければならない、ハードなミッション。



盗品奪回
3種類のカードを探し出せばOK。そのうち2種類は人数分用意されているが、1種類だけは1枚しかなく、時間との戦いでもある。



➡ユニークなアイテムがいっぱいだ



➡ポイントをためるとレベルアップする



➡プレイするたびにマップが変化するので、何度も遊べるぞ

●カートリッジ

【たまに読むならこんな本】

『てくてくエンジェル』でらくらくダイエット

●エニックス●552円（税別）

『てくてくエンジェル』を有効活用しよう！

歩数カウントだけでなく、歩数による消費カロリーまで計算してくれる『てくてくエンジェル』。その細かい機能やジェルの成長分岐図、さらにユニークな有効活用法や、ユーザーの体験談など、『てくてくエンジェル』をいろいろな角度から徹底解析したのがこの本だ。約190種類の食品のカロリーと、そのカロリーの歩数による換算数値も掲載しているので、単なるダイエット目的だけでなく、健康管理のためにも使えそう。



➡毎日の摂取カロリーと、歩数による消費カロリーを記入できるページもついている

Jコード094790

CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～

ROM未着

カーレース／イマジニア

10月30日 6800円

ここに期待 モチーフになっている「GT選手権」と言えば、市販車をレース仕様に調整したマシンが特徴。その流れを汲む、リアルなセッティングと走行感覚が楽しめそうだ。また、走り応えのあるコースレイアウトも期待できる。（小林）

公道を舞台にした3つのコースを走り、日本最速の栄冠を目指せ！

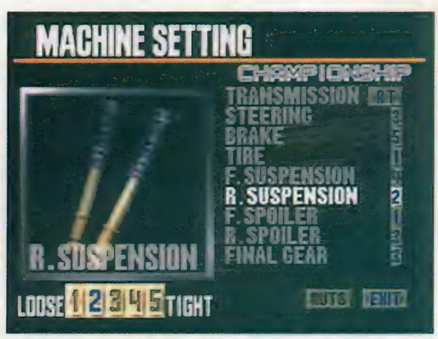
日本最大級のレース「GT選手権」をモチーフにした3Dレースで、これまでにないコースを走れるのが特徴だ。現在あるレースものは、サーキットか首都高、そして峠道を走るものがほとんど。いろいろと趣向を変えてはいるものの、どれも似たり寄ったりに見えてしまう。ところが本作に用意されているのは、碁盤目状になっている京都を始め、照明のないトンネルがある河口湖湖畔や、首都高を真上にのぞむ東京の市街地といった公道コースの3つ。特に京都はレースゲーム初登場で、直角カーブの連続が走りにどう影響を与えるのか、考えるだけでも楽しみだ。

もちろん実際と同様に、路面の状況や天候に合わせ、マシンのセッティングも可能。しかも、スポイラやギアなど8項目あり、各項目で5段階に細かく調整できる。そのため、自分の走行スタイルに合わせるだけでなく、コースを考えた戦略的な設定が行えるということだ。

コースの雰囲気が違う3Dレースを遊びたい人



⬆登場するコースは、これまでにない場所ばかり。特に京都や河口湖の湖畔は美しい景観も特徴だ



⬆セッティング内容はかなり細かく、スポイラやサスペンションなどは前後輪の両方で指定できる

●バッテリーバックアップ

五劫のすり切れ さみしい男性は、虫歯になって歯科にいきましょう。もうすごいです　胸があたったりして。うひょ～（まろQ）

爆釣 リトリーブマスター

Jコード094935

ROM未着

フィッシングRPG／コナミ

GB 10月15日 3980円

伝説のブラックバスを夢見て腕試しの旅に出かけよう

人気のバスフィッシングをロールプレイングに仕立てたのがこれ。主人公は伝説のブラックバスを求めて奥多摩湖や河口湖など6つの湖で土地の子供と釣り勝負をし、最終的に琵琶湖を目指すのだ。魚とのファイトはリアルタイムのコマンド選択式で、アクションは不要。釣りをすることでレベルアップし、キャストの飛距離が伸びたり、コントロールが上達する。また、80種類以上も存在するルアーの収集も楽しみの1つ。

釣りとロールプレイング両方好きな人にぴったり



➡情報収集をしたり新たな仲間が加わったりと、道中にはいろんな出来事が

●カートリッジ

ポケット電車

Jコード095982

開発版

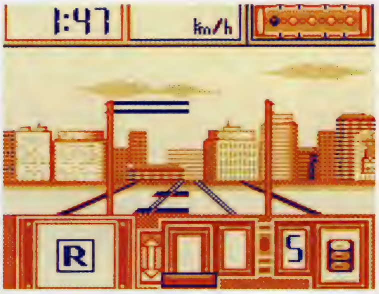
電車操縦シミュレーション／ココナッツジャパンエンターテイメント

GB 10月30日 3980円

夢の運転手さんになって山手線＆環状線を走ろう！

誰でも一度は憧れる夢の電車運転手。それをお手軽に体験できるのが、この『ポケット電車』だ。東京山手線と大阪環状線の各駅区間を制限時間内に走り、停車線できっちり止めるという本格的な内容だが、操作はいたって簡単。3タイプある操作方法の中でも、方向キーの上下でブレーキとアクセルを調節できるAタイプは、特にお勧めだ。雨や事故発生などの警告マークに気を配りながら、「名運転手」を目指そう。

お手軽に電車運転手になりきりたい人に



➡山手線、環状線を完走すればクリア。3タイプの操作方法をマスターしよう

●カートリッジ

もんすたあ★レース おかわり

Jコード094315

開発版

コーエー／ロールプレイング

GB 10月2日 3980円

新モンスターが3匹追加!? じゃあもう1度集めなきゃ！

今年リリースされたロールプレイング『もんすたあ★レース』の外伝が、早くも登場。モンスターを捕まえて鍛え、モンスター同士の速さを競うレース大会に勝ち抜いていくのが目的だ。物語は前作のアナザーストーリー的な内容で、出現するモンスターも前作から3匹追加されたのが大きな変更点。ゲームの基本部分は前作のままなので、前作同様にかわいいモンスターたちに感情移入しながら、育成していくことができる。

コレクションすることがとにかく楽しい人に



➡マップなどは前作同様だが、モンスターの出現確率などが変化している

●4Mカートリッジ●通信ケーブル対応
●ポケットプリンタ対応

GAME BOY SUPER FAMICOM

シミュレーション

ロールプレイング

ミニ四駆レッツ＆ゴー!! POWER WGP2

Jコード097446

開発版

ロールプレイング／任天堂

SFC 10月1日 2500円

ライバルたちとの新たなる戦いに向けミニ四駆を調整だ

ミニ四駆人気の火付け役ともなった、マンガ『レッツ＆ゴー』を基にしたロールプレイング。ストーリーは、世界グランプリを制した日本代表チームとなり、2年目の世界戦で戦うというオリジナルの設定だ。面白いのが、原作同様に気合いでマシンが加速するシステム。これは爆走ポイントを使うことで、マシンが加速したり必殺技が使えるというもの。そのため、原作のアツいシーンを自分の手で再現できるというわけだ。

原作を読んでミニ四駆にハマッたファンの人向け



➡ゲームは10話構成。ミニ四駆をパワーアップさせながら優勝を目指す

●カートリッジ

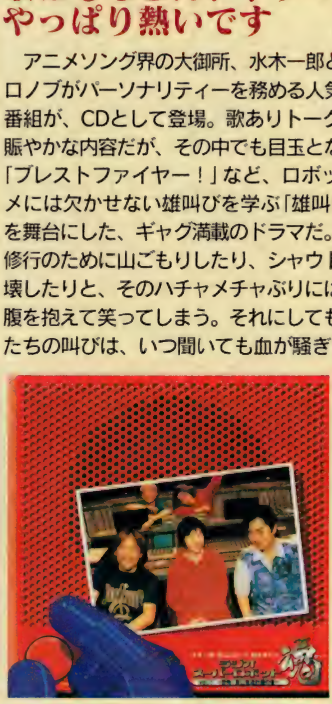
【特選おさら通信】

『スパロボ』ファンはこれを聞け！

(左)ラジオ・スーパーロボット魂 Vol.1 (右)マジンカイザー伝●ファーストスマイル・エンタテインメント●各2427円(税別)

歌はもちろん、ドラマもやっぱり熱いです

アニメソング界の大御所、水木一郎と影山ヒロノブがパーソナリティーを務める人気ラジオ番組が、CDとして登場。歌ありトークありの賑やかな内容だが、その中でも目玉となるのが「ブレストファイヤー！」など、ロボットアニメには欠かせない雄叫びを学ぶ「雄叫び学園」を舞台にした、ギャグ満載のドラマだ。雄叫び修行のために山ごもりしたり、シャウトで壁を壊したりと、そのハチャメチャぶりには思わず腹を抱えて笑ってしまう。それにしても、兄貴たちの叫びは、いつ聞いても血が騒ぎます。



⬅魂の叫びを堪能するには、音量を最大にして聞くのが1番。でも、近所迷惑にならないようにね



⬅クライマックスのセリフには、もう涙腺が緩みっぱなし。ハンカチとティッシュは必需品です

地球の平和を守るのは、12歳の死刑囚だった

『スーパーロボット大戦F～完結編～』で新ユニットとして登場した最強のマジンガーといえば、そう、マジンカイザーだ。このキャラクターの、ゲーム中では語られなかった物語を収録したサウンドドラマの第2弾。突如出現した破壊獣との戦いに勝利したものの、その戦闘で300万人もの犠牲者を出して死刑囚となった少年、真野晶が己の運命に立ち向かっていく感動のストーリーは、涙なくしては聞けません。単なるアニメゲーにとどまらない、『スパロボ』シリーズの奥深さがひしひしと伝わってくる。

五劫(ごこう)のすり切れ　クイズ！　じゅげむマニア！　今まで1度だけ男の人が表紙だったことがあります。さて誰でしょう。（KASA）

Jコード094676

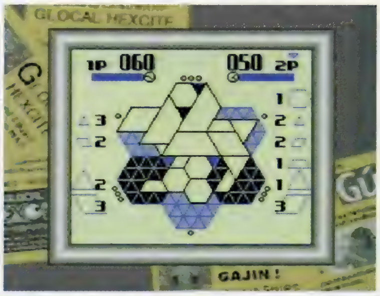
グローカル ヘキサイト

ROM未着　パズル／NECインターチャネル
GB　10月 21日予定　3980円

思考力を駆使して図形を ハメ込んでいく陣取りパズル

パソコンでも人気の、陣取り型のパズルがゲームボーイに登場する。ルールは簡単で六角形を6つ繋げた形のフィールド内に、三角やひし形など7種類のコマを並べ、陣地に書かれている得点を稼いでいく。この作業を対コンピューター、もしくは2人対戦で交互に行い、置く場所がなくなったときのポイントで勝敗が決まる。また、詰め対戦モードも用意されており、遊びながら定石を学べるのも本作だけのお楽しみだ。

簡単に遊べてハマリ度の高いパズルが欲しい人に



➡手駒は三角やひし形など、7種類の図形からランダムに選ばれた18枚だ

●カートリッジ●カラー対応

Jコード093378

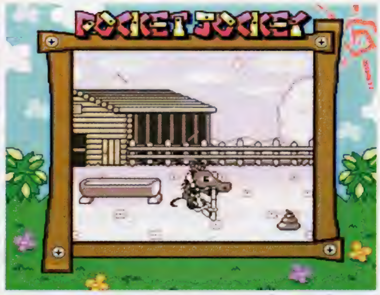
新競馬貴族ポケットジョッキー

開発版　育成＋予想／キングレコード
GB　10月 16日　5800円

大人は便利な予想機能を 子供は愉快な育成を！

ゲームボーイでおなじみの勝馬予想ソフトが、競走馬育成モードを加えて新登場。予想モードは、簡単入力をモットーに馬名検索機能を搭載しており、1レース15分弱で予想結果が得られる手軽なものだ。そして、育成モードは今までになくユニークで、鉄アレイで能力を鍛えたり、散歩して機嫌をとったりと、とことんコミカル路線。馬はリアルタイムで成長するため目が離せず、まさに飼育する、といった感覚が楽しめる。

ゲームとしても遊べる予想ソフトを求める人に



➡与えるエサの種類によって馬の姿が変化する。馬が竹馬に乗ってる!?

●カートリッジ

Jコード075931

ワリオランド2

ROM未着　アクション／任天堂
GB　10月 21日　3500円

盗まれたお宝を取り戻すため ワリオが再び冒険の旅に出発

マリオのライバルのワリオが主役となって、お宝を目指して進む横スクロールアクションの2作目。今作は前作で建てた城に泥棒が入り、集めた財宝が盗まれてしまうというストーリーだ。プレイヤーはワリオを操作し、コインを集めながらゴールを目指していく。ワリオは敵に攻撃されると、酔っぱらったり、顔がふくらんだり、ゾンビになったりするが、それを逆手にとって大冒険してゆく。ミニゲームもあるぞ。

アクションゲームが好きで前作が気に入った人に



➡コインを集めてゴールを目指す。ただし敵に触れてしまうとコインが減る

●カートリッジ

10月発売予定のその他のTVゲーム

ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	SS	10月01日	エス・エヌ・ケイ	6800円
バックガイナー　～よみがえる勇者たち～	SS	10月01日	ビング	5800円
ストライカーズ　１９４５　Ⅱ	SS	10月01日	彩京	5800円
サタコレ　マジカルドロップⅢ とれたて増刊号！	SS	10月22日	データイースト	2800円
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレ）	SS	10月22日	ヒューマン	2800円
ロジック麻雀創龍　エクセレント	PS	10月01日	日本一ソフトウェア	2800円
サンコレBEST麻雀ステーションMAZIN～麻神～	PS	10月01日	サンソフト	2800円
サンコレBEST　おーちゃんのお絵かきロジック	PS	10月01日	サンソフト	2800円
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（PS・ザ・ベスト）	PS	10月22日	ヒューマン	2800円
The Best 版「マリア　～君たちが生まれた理由～」	PS	10月22日	アクセラ	2800円
全スーパーロボット大戦電視大百科	PS	10月29日	バンプレスト	6800円
ハイパーオリンピック　イン　ナガノ（PS・ザ・ベスト）	PS	10月29日	コナミ	2800円
ジオメトリーデュエル	PS	10月未定	タカラ	5800円
テトリスDX	GB	10月21日	任天堂	3500円
OPTION チューニングカーバトル　TheBest	PS	10月08日	エム・ティー・オー	2800円

The Newcommer!ネオジオポケット

キング・オブ・ファイターズR-1	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
めろんちゃんの成長日記	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
ネオジオカップ'98	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
ベースボールスターズ	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
ポケットテニス（仮称）	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
パズルエース（仮称）	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
将棋の達人～MASTER OF SYOUGI～	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ
通信四人打ちどこでも麻雀	NGP	10月22日	エス・エヌ・ケイ

【たまに読むならこんな本】

『ポケットファイター』公式ガイドブック

●アスペクト●1200円（税別）

コンボやシステム解説がとっても分かりやすい

対戦格闘が苦手な人でも楽しめる『ポケットファイター』に、初心者にやさしい攻略本が発売された。全キャラクターの隠し技やコンボはもちろん、攻撃やガードといった基本操作からこのゲーム特有のシステムまで、本当に分かりやすく解説されている。また、自分でキャラクターを作れる「つくってふぁいたー」の攻略では、セットアップ時のQ&Aなどが細かくフォローされているので、隅々まで遊び尽くしたい人にはお薦めだ。



➡各キャラクターの技グラフィック&数値データから、エンディング紹介まで、充実の内容だ

五劫のすり切れ　「五劫のすり切れ」は来月号からはじゅげむリニューアルに伴い、GEM団のコーナーにお引っ越しします。読者の皆様からの投稿は引き続き募集中ですのでよろしく！（すり切れ担当）



牝馬に、こだわれ!
超豪華なラインナップに目がくらむ!
高額繁殖牝馬セレクション・
内国産編 ファーストレディ、ロマンセ、アクロッシュクールetc.
外国産編 サヨナラ、パリティビット、エピュキュリアン
サヨナラやスローバラードと戦ってみよう!
名繁殖牝馬たちをライバル化
すでに失われたアメリカの大レース出走馬
アーリントンミリオン出走馬
今月のROMデータ
ダビスタ DERBY STALLION マガジン MAGAZINE vol.11
PlayStation
【BCライバル馬】
アーリントンミリオン出走馬
パリティビットが走る! 繁殖牝馬ライバル&芦毛の名馬など合計3691頭収録!
ダビマガだけの新機能
プレイステーション専用
パリティビット制作 CD-ROM付き
強い牝馬、偉大な母が競馬をささえる
ダビスタ名牝ワールド
読者参加BCの結果発表!
Vol.8で募集したダビマガC・タクティクス、ローコストS
ダビマガ甲子園 全レースVTR&出走馬を完全収録!!
今月の特集
ダビスタバックナンバー
ぜーんぶそろえば、ダビスタがもっと楽しくなる!
共に.CD-ROM付き1400円(税別)
http://www.derbysta-mag.com
毎月20日ごろ発売
(地域により発売日が異なります)
価格1400円(税別)書店、
コンビニ当たり前、ダビスタのある
ゲームショップでも発売中!
ダビスタ DERBY STALLION vol.11 マガジン MAGAZINE
MEDIA FACTORY
〈発売〉メディアファクトリー
0120-169-005

9月 発売のテレビゲーム

今月のピックアップソフト

- 峠MAX2
- DEBUT 21
- エンドセクター
- カクテル・ハーモニー
- ビシバシスペシャル
- ザ・ゲームメーカー　～売れ売れ100万本げっとだぜ！～
- いただきストリート　ゴージャスキング
- 機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years
- スター・ウォーズ マスターズ オブテラス・カシ

NOW on SALE!!

じゅげむが特に「注目」したタイトルを集め、実際に遊んでみた感想を掲載。アドバイスも参考に。

注目ソフト・ピックアップ

注目ソフト・ピックアップとは？

先月のソフト・カタログで「注目！」マークが付いたものをさらにやり込んで、その面白さを追求して紹介するコーナーです。発売直後のHOTなゲームのワンポイント情報をお届けします。

ゲーム情報の見方

追っかけ情報・・・・スケジュールの都合でソフト・カタログに載せられなかったゲームを追っかけで紹介しています。すべてのゲームをもれなく掲載するのがじゅげむのお約束です。

新着ROM・・・・前回、編集部にROMが届かずにちゃんと紹介できなかったソフトに関して、もう一度ピックアップしているものです。触らなければわからないゲームの面白さをお伝えします。

執筆陣紹介

●長谷川泰
ビッグタイトルには目がないミーハー野郎。性格が軟派なのに、なぜか硬派なゲームをこよなく愛する。

●東
身長180センチ、体重35キロのスーパーロボット。シューティング好きで、アーケードゲームは我にお任せあれ。

●蒲地
野球が何人制だかいまだはっきりわからず。スポーツゲームはへたっぴだが、アクションは大好き。夢はガンスリンガー。

●鈴木カズ
野球、サッカー、バスケ等、頭を使わず、手軽に遊べるスポーツゲームが好き。でも単純すぎるのは嫌い。

●やす
競馬、競艇などなど、専門はギャンブル系。ゲームで勝っても寂しいだけで、財布の厚さは変わらない。

Jコード094374



機動戦艦ナデシコ
The blank of 3years

SS ●オリジナル音楽CDシングル同梱

美麗グラフィックとフルボイスで綴られる、『機動戦艦ナデシコ』のサウンドノベル風アドベンチャー。会話中の選択肢によって主人公の性格が変わり、シナリオが変化するのが特徴。

サウンドノベル形式で軽～くサクリと物語を楽しむ

好評のうちに幕を閉じたテレビ版に引き続いて映画も公開されるなど、なにかと話題の絶えないアニメ『機動戦艦ナデシコ』。そのゲーム化第2弾の本作は、いわゆるサウンドノベル形式のアドベンチャーになったわけなのだが、これがなかなかツボにハマった作りだ。サウンドノベル風とは言っても声の出演もちゃんとあり、フルボイス仕様になっていて、ゲームをプレイしているというよりも、テレビアニメの続きを体験しているといった感じ。お手軽にストーリーを楽しめるわけだ。

シナリオ部分に力が入っていて、メインとなる4つのストーリーは、いずれもテレビ版制作に関わったスタッフが手掛けている。原作の持つ微妙な会話のノリなどを、もう一度堪能できるのが嬉しい。1つ1つの選択肢で熟考するよりも、むしろ気軽に物語をなぞっていくことに楽しさを感じる1本だ。(城戸)

ファンなら間違いなく買い

放送終了後も根強い人気を誇るアニメのアドベンチャー、というよりはデジタルコミックに近いかな？ そう感じるくらいゲーム的な味つけは薄い。でも、ストーリーをじっくり楽しむには、これくらいがちょうどいいテンポだと思う。はっきり言ってファン限定アイテムだけど、好きな人には価値ある1作。(東)

4つの分岐するシナリオを堪能!!

本作には基本的に4つのシナリオが用意されている。それぞれシリアスよりの内容から、メグミがアイドルを目指す話までバラエティに富んだ内容だ。はたして、どんな結末を自らの手でつけることになるのか？

シナリオ1 うずもれた「恋のあかし」

地球に帰還したナデシコクルーたちは、一時拘留のうち釈放。ルリ、アキトに記憶喪失の主人公を含めた4人は、共にラーメン屋を始めることになるのだが……。



←仲よく屋台を引きずる4人の行く末やいかに

シナリオ2 空虚の「遺産」

木連と地球軍の休戦から半年、元ナデシコクルーは火星遺跡の特別調査隊に加わる。だが、そんな彼らの周辺に謎の集団がつきまとう。はたして彼らの正体は!?



←手の込んだ襲撃を仕掛けてくる謎のグループ

シナリオ3 「思いで」は刻のかなたに…

新造戦艦であるナデシコB艦への搭乗が決まる主人公。その披露パーティで、木連の無人兵器が彼らを襲った！ この襲撃のカラクリを解くため、再びクルーが集結する。



←なんと新艦長はルリ!? 驚きの声をあげる一同

シナリオ4 キミが目指す「遠い星」

主人公はひょんなことからメグミのアイドルマネージャーをさせられるハメになる。新人賞を目指すメグミの前に、ホウメイガールズや、その他のライバルたちが立ちふさがる。



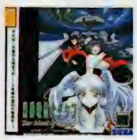
←はたして新人賞を勝ち取ることができるか？

9月 NOW on SALE!!

注目ソフトピックアップ

残暑も過ぎ去り、そろそろ涼しくなってくる季節。ゲーム業界も夏の新作ラッシュが終わり、年末への充電期間中といったところか。そんな今月の中で、特にお薦めなのは『いたスト』だ。友達同士で楽しむには逸品のパーティーゲーム！

MENU



機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
●セガ・エンタープライゼス
●アドベンチャー
●6800円
SS　やってROM着！みました



エンドセクター
●アスキー
●カードバトル＋テキストRPG
●5800円
PS　注目



いただきストリート ゴージャスキング
●エニックス
●ボード
●5800円
PS　やってROM着！みました



ビシバシスペシャル
●コナミ
●バラエティ
●5800円
PS　追っかけ情報



スター・ウォーズマスターズ オブテラス・カシ
●ビー・ピー・エス
●3D対戦ATC
●5800円
PS　やってROM着！みました



峠MAX2
●アトラス
●レース
●5800円
PS　注目



DEBUT21
●NECインターチャネル
●育成シミュレーション
●6800円
PS　追っかけ情報



カクテル・ハーモニー
●アストロール
●カクテル・シミュレーション
●5800円
PS　追っかけ情報



ザ・ゲームメーカー ～売れ売れ100万本げっとだぜ！～
●アクセラ
●育成シミュレーション
●5800円
PS　追っかけ情報

今月は9タイトル

Jコード089672



いただきストリート ゴージャスキング

PS

株を利用して資産を増やしていく、大人気ボードゲームシリーズ最新作。新たなマップやキャラクターが登場する他、1人用の「すごろくタウン」モードも用意されている。

テイストはそのまま、仕掛け満載の新マップも楽しい！

前作を遊び倒したクチなので、どうなるのかと思ってたけど、それを裏切らない完成度で一安心。株の買い占めや建物の増資をめぐる駆け引きは、相変わらずアツい！　しかも新マップは仕掛け満載で攻略する楽しみがあるし、前作以上に長く遊べそうな印象を受けた。新たに用意された「すごろくタウン」モードも、毎日少しずつ遊ぶのにちょうどいい感じに仕上がっている。シリーズのファンはもちろん、初心者も楽しめる1本だろう。

唯一残念なのは、ゲームの進行スピードが遅いこと。特に取り引き設定をオンにしたままだと、前作以上にテンポが悪くなる。ここらへんは改良してほしかった。(加藤)



➡友達とプレイするだけでなく、コンピューター相手に遊んでも十分楽しめる

充実の面白さは変わらず！

もともと完成されたゲームだけに、個人的には前作とあまり変わらなくてよかったなぁ、といった感じ。前作(SFC)の面白さがそのまま移植されている。けっこう頭を使うが、株のテクニックなどを覚えれば面白さがどんどん増してくる。欲を言えば、マップを全部一新して欲しかったというくらいか。(やす)

株を利用した、賭けのテクニック

本作で勝つためには、株をいかにうまく使いこなすかにかかっている。そこで、株を利用したいくつかの実戦的なテクニックを紹介しよう。

1 増資額の大きいストリートの株を買え！

同一プレイヤーが1つのストリート内の建物を複数、特に3つ以上所有すると、増資できる最大の額が急激に上昇。これにより、そのストリートの株が跳ね上がる可能性が高くなる。ストリート内に自分が所有する建物が複数あるときは、そこの株を優先して買おう。



⬅自分の所有する建物に増資してストリートの株価を上げ、儲けていこう

2 株価が上がったら、売りにかかれ！



➡株を売るタイミングの見極めは難しい。最初はコンピューターの行動を参考に

ある程度(できれば極限まで)増資して株価を上げたら、そのストリートの株はほとんど用済み。突発的なイベントなどによって株価が下がる前に、まとめて売って現金に還元。他のストリートの株を買うための資金にあてるのがベストな行動だ。

3 他人の利益に吸いつこう！

ライバルが同一ストリートの物件を買い占めたら、そこの株を大量に購入してみよう。すると、ライバルが増資したときに自分も儲かるわけだ。しかもこれを恐れてライバルは増資しにくくなるため、他人の資産を伸び悩ませるという効果も生み出してくれるのだ。



⬅株価が上がる前にそこの株を抑えておけば、相手にプレッシャーをかけられる

Jコード090476



エンドセクター

PS

カードバトルゲームに、ロールプレイングやシミュレーションの要素を盛り込んだ意欲作。カードを集めるだけでなく、バトルシーンでの戦術性も楽しめる作りになっている。

これはもはやシミュレーションRPG

「これ、ホントにカードバトルゲーム？」というのが率直な感想だ。普通、カードバトルゲームというとカードを集めたりデッキを構築することに主眼を置いているものが多いけど、本作はどうも毛色が違う感じがする。おそらく、作品コンセプトは「カードバトルの戦闘を立体的に表現してみよう」といったところだろう。カードから飛び出したモンスターや魔法がフィールドで実体化して、その力を見せてくれるあたりにそんな意図が表れている。カードが紙切れではなく、ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションに登場するような、モンスターや魔力を封じ込めた神秘のアイテムっぽく見えてくるわけだ。また強力なカードは、プレイヤーがレベルアップして魔力が高くならないと、使えなかったりする。つまりカードの扱いが、ロールプレイングでいうところの召喚魔法のようになっているのだ。

そんなわけで本作は、ビジュアル的にもシステム的にも、あまりカードバトルゲームっぽくない。どちらかと言うと、シミュレーションRPGライクだ。シミュレーション好きのほうが楽しめるかも。(加藤)

ハマれる魅力がいっぱい

序盤をプレイしただけで、「こりゃハマりそう」と思った。まさに、カードバトルと戦略シミュレーションの旨みを合わせたって感じ。一見複雑そうだが意外にとっつきやすいので、いろんな人に遊んでもらいたいです。成長要素もあることだし、秋の夜長にじっくりと遊び込ませてくれそう。(井上淳一)



⬆コツをつかむまでが大変だが、そのぶん奥は深い。ハマると長い間遊べるだろう

一流のデッキマスターになるためのマメ知識

1 召喚したモンスターの残りHPに気を配れ

バトルが終了したとき清算画面で経験値が入るが、このとき召喚したモンスターが倒されていなければ、その量が多くなる。戦闘中はモンスターを倒されないよう、残りの体力に気を配ること。



⬅経験値の量が圧倒的に違う。絶対に死なせないこと

2 主人公とカードの相性に気を配ってデッキを作れ

主人公とカードには性格が設定されており、相性も存在する。相性によってカードの威力が変わるので、強力なカードでも相性が悪ければ使わないほうがいい。デッキを組む際には注意しよう。



⬅ストーリーモードでは主人公の性格が変化していく

3 勝利後に登場する宝箱は開けない方がいい！？

戦闘後に現れる宝箱の中にはカードが入っているため、開けたくなりがち。しかし開けずに進むと、次の戦闘後に現れる宝箱の中に、強力なカードが入っている確率が高くなるのだ。



⬅「開けない」を繰り返せば、確率も上がっていく

Jコード091081



スター・ウォーズマスターズ オブテラス・カシ

PS

超メジャーＳＦ映画『スター・ウォーズ』のキャラクターを題材とした、3D型の対戦格闘。キャラクターはそれぞれ剣や棍などの武器を使用可能で、任意に素手で戦うこともできる。

キラリと光る細かな演出。真性ファンなら注目!?

SF映画としてひときわ知名度の高い『スター・ウォーズ』は、その人気に比例してさまざまなジャンルでのゲーム化も試みられてきた。とはいえ、さすがに対戦格闘になったのはこれが初めて。一見、違和感を覚えそうになったのだが、ライトセイバーで華麗な剣捌きを見せてくれるルークの姿を見て納得。つまり、映画のハイライトシーンでの、息詰まる１対１の剣戟戦を描いているのだ。ライトセイバーがひるがえるたびに、相手キャラクターにその光が映り込む演出は見事で、思わず映画の興奮を蘇らせてくれる。キャラクターの描き込みも比較的緻密で、ファンなら視覚的にも楽しめるだろう。ただし純粋に対戦格闘として見ると、やや爽快感に欠ける作り。あくまでスター・ウォーズファンのための１本と言えそうだ。（城戸）

おなじみの顔ぶれが登場！

ルーク・スカイウォーカー



➡ライトセイバーによる斬り付け攻撃が美しい

ハン・ソロ



➡愛用の銃で戦うハン・ソロ。遠距離攻撃可能だ

レイア姫



➡プリンセスは棍使い!?　足技による体術も得意だ

ダース・ベイダー



➡ルーク以上の華麗な剣捌きを見せてくれる

題材はいいんだけど……

『スター・ウォーズ』が、ついに3D格闘として登場！キャラクターに魅力があるし映画さながらのアクションが楽しめるのであれば、これはまさに待望、のはずなんだけど……。残念ながら、スピード感・演出が他の格闘ゲームと比べると地味に感じる。全体的になんか物足りない。ファンなら買ってもいいかも。（東）



➡結構マイナーなキャラクターも登場する



⬆オープニングではムービーが挿入されるが、こちらもなかなかのクオリティ。原作映画のマニアなら必見だ

隠された技を探し出せ！

海外産の対戦格闘では、必殺技などのコマンドが隠し要素であることが多いのだが、これは本作も同様。マニュアルには数種類の技が記載されているが、実は連携技なども含めると各キャラクターごと20種類近くもの技を持っているのだ。また、武器を持った状態と素手の状態でも出せる技が異なるので要チェック！



⬆ゲージを使う技は、ゲージの溜まり方によって技が変化することも

Jコード094251



ビシバシスペシャル

PS　●デュアルショック対応

アーケード版『ビシバシチャンプ』と『スーパービシバシ』、『ハンドルチャンプ』で楽しめた46のミニゲームを収録。最大３人同時プレイ、トーナメント形式では最大８人参加が可能。

瞬発力はあるけど持続力に欠けるかも

ミニゲームの内容が多彩で、しかも見た目とルール共に強引なパワーがあるので、パーティゲームとしてのつかみはOK、といった感じ。みんなで集まったときには、ワイワイ騒ぎながらプレイできるだろう。ただミニゲーム中のミスに対する許容量が小さかったり、ルール説明がやおおざっぱだったりと、ユーザーフレンドリーでない部分がいくつか見られるのは残念なところ。このためとっつきはいいけど、しばらく遊んでいると粗が見えてきてしまうのだ。人によってはあまり長時間は楽しめないかも。（加藤）



⬆ビジュアルのセンスがシュールで、思わず吹き出してしまうミニゲームもある

断然多人数プレイがおすすめ

コントローラーのせいか、アーケードに比べるとちょっと爽快感が失せたような気がする。でも、誰でも気軽にプレイできるとっつきやすさはそのまま。ゲームのノリや進行がハイテンションなので、パーティゲームにももってこいだ。全46ゲームをノンストップでプレイし続ける「耐久ビシバシ」が最高。（蒲地）

ミニゲームの系統別アドバイス

とにかく連打系

どのボタンでもいいので、ひたすら連打せよというタイプ。かなりの連打力が必要とされる。人にもよるが、２つのボタンを交互に押す、いわゆるピアノ打ちのほうが効率よく連打できる感じ。



⬅腕がつるくらいの勢いがないと、クリアは難しい

同じ色のボタンを押す系

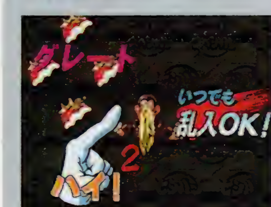
画面に表示される色と、パッドにあるボタンの色が対応、同じものを押せというタイプ。パッドのボタンの色を覚えておかないと苦労する。ちなみに○が赤で□がピンク、△が緑で×が青色だ。



⬅手元を見ずにボタンが押せるようになれば楽勝

記憶力が命系

プレイヤーの記憶力に挑戦するタイプ。と言っても単純な暗記ものではなく、リズム感などが要求されるものが多い。目と頭だけでなく、指などを使って出題を完璧に記憶することが大事だ。



⬅出題から答えを入力するまでの時間が短いのが救い

ライバルと勝負系

１人プレイでも、コンピューターのライバルと対戦することになるタイプ。ただしルール説明でこのことを教えてくれない。基本的にライバルは一手先しか見ていないので、その先を読んで行動せよ。



⬅何かを取り合う場合、パーフェクトを狙うのは危険

NOW on SALE!!

Jコード093548



カクテルハーモニー

PS ●デュアルショック対応

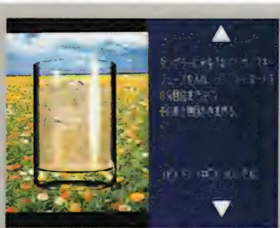
オシャレな大人の雰囲気があるお酒、カクテルをテーマにしたデータベースソフト。各種レシピや道具の詳しい解説が参照できる他、ゲーム感覚でカクテルについて学ぶモードも搭載。

カクテルを知りたい人は、コレで勉強すればバッチリ

けっこうお酒が好きなんで、カクテルも行きつけのショットバーへ飲みに行ったりする。ならばカクテルに詳しいかと聞かれると、これがサッパリ。カクテルは、組み合わせ次第で星の数ほどある。これじゃあ、カクテルの勉強は難しいよなぁ、と思っているところにこのソフト。登録されている種類も豊富な上、名前での検索もすごく楽チン。しかも、出題された内容に合うカクテルをオリジナルで作る「コンテスト」や、女の子とデートする感覚で好みのカクテルを選んであげる「ストーリー」などゲーム要素満載。遊んでいるうちに思わずハマってしまい、自然とカクテルの種類が覚えられるって寸法だ。ただし、カクテルに興味がないとこの楽しさは味わえないので、ちょっと間口は狭いかも？(小林)

本作を使ったカクテルの楽しみ方

本作にはレシピはもちろん、盛りつけなども細かく解説がされている。これを見ながら、自分でカクテルを作るのが、一番の醍醐味とも言える。最近ではお酒やリキュール類が量販店で安く手に入るので、参考にしながら自分だけのカクテル作ってみよう。ただし、シェイカーを使うものは避けたほうが無難だ。



⬆好みのカクテルを注文してあげるモードで、デートを疑似体験できる

Jコード094196



峠MAX2

PS ●デュアルショック対応

アップダウンが激しく、カーブのきつい峠道を舞台にした3Dカーレースの第2弾。時間内にミッションをクリアするシナリオモードと、運転技術を磨くスクールが特に面白い。

走る楽しさ満載のシリーズ第2弾は初心者にもOK

前作の『峠MAX』でも、シナリオモードは楽しかった。ただし前作ではライバルとの競い合いがメインとなっていたが、今作ではミッションクリア型になっているのがイイ感じだ。例えば、中身を満載したバキュームカーを運転したり、ピザ屋のバイクを運転して配達したりと、日常的なんだけど破天荒なところがとても楽しい。ライバルと競うだけの、ギスギスとした感じがなくて、走り自体を楽しめるのが個人的にはすごくよかった。

また、実際に操作しながら規定をクリアしていく、SCHOOLモードも作り込まれててグッド。理論的なことを図を使って説明してくれるので、理論と実践のともなった走りができる。レースは好きだけど苦手という人にもバッチリだ。(小林)



⬆理論を分かりやすく説明してくれるSCHOOLモードでテクニックを磨こう



⬆シナリオモードのピザ屋の配達。3ヵ所を回るため、コースを覚えないと難しい

Jコード094277



ザ・ゲームメーカー ～売れ売れ100万本げっとだぜ！～

PS

ゲーム会社のチーフとなって、スタッフに采配をふりながらゲームを制作していくシミュレーション。ゲーム制作の知識を深めることができ、テキスト的な側面をもつのも特徴だ。

ゲームを作る悲喜こもごもをまるまる堪能できます！

ゲームメーカーのチーフとなって、現場を切り盛りしていくのがこの作品。ゲーマーであれば、誰もが一度は憧れるこのお仕事を体験できるというのはポイント高いし、着眼点が斬新なのもいい。

まずはちっぽけな事務所からスタート。クセのあるスタッフに采配をふり、スケジュールを管理しつつゲームを作り上げていくのだ。駆け出しの頃は落ち物パズルやブロック崩ししか作れないが、技術とスタッフを充実させていくことで、最終的にはいろんなゲーム作りにチャレンジできるようになるのが面白い。地道ながらも成長していく課程が楽しく、専門用語が使われたりして現場の感触を堪能できる。雰囲気もそれっぽいし、感情移入度は高めだ。

ただし、ゲーム的にちょっとあっさりしているのが気になった。制作の課程は会議、仕事の分配、そして完成という一本道。特に苦労や困難もなしにつつがなく進むため、いざゲームが完成しても達成感はかなり薄い。キャラ立てやストーリーはしっかりしているので、ゲームメーカーのサクセスストーリーをマンガを読む感覚で楽しむ、というのが相応しい遊び方なのかも。(東)



⬆制作の課程はかなりシンプルで、ゲームはサクサク進んでいく

Jコード065374



DEBUT21

PS

アンドロイドの神崎アイを、マネージャーとして、1年という限られた期間内にトップアイドルに育て上げるかが目的。日々のエクササイズと心身のケアが大切だ。

育成だけでなく、コミュニケーションが最大の魅力

たとえアンドロイドであっても、カワイイ女の子を育成するというのは、男心をくすぐられる。システム自体も単純で、誰でも簡単に入って行けるのも特徴だ。だが、アイのパラメーターが細分化されており、それを上げるための方法も多く、なかなか底は深いものに仕上がっている。侮って適当にスケジュールを消化しているだけだと、思わぬ落とし穴にはまってしまうこともあるのだ。レッスンの効果も方向性や強弱は選べるものの、実際に上がるパラメーターはランダムになっている。仕事だって必ず成功する訳ではない。アイが思いどおりに育ってくれない、そんな煩わしさも感じてしまうだろう。しかし、これも育成モノのファンの喜び。よって、その辺りのプレイ感は好印象だ。

そしてなぜかアンドロイドなのに、アイにはメンタル面のパラメーター「信頼度」がある。実はこのコミュニケーションこそが、このゲーム最大の楽しみなのだ。序盤はつまらない会話の選択肢しかないが、終盤に近づくにつれ、ホットな会話が展開されるのは間違いない。ただし、何か行動する度に、長い読み込みが発生するのはマイナス点。(長谷川泰)



⬆仕事を成功させれば、現実的に見返りが大きく、メンタル面にも影響する

RECRUIT

CM30秒では語りきれないので、この場をかりて、とことん言わせていただきます。

リクルートとことんCM勝負篇



私って、旦那より勝負強い。
その才能は、ゲームの攻略で花開いた。
「また勝っちゃった」





その実力で有利な貯蓄、はじめてみた。
「また増えちゃった」



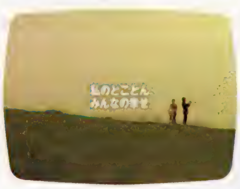
お金を上手に活かすなら
『あるじゃん』



「まさか家が買えるとはねぇ」



マイホームを探すなら、
『住宅情報』



私のとことん、みんなの幸せ。



「あ、宝くじ」当たりそう。

もっと選べる、
きっと広がる。
リクルートの
情報誌。

ゲームを選ぶ・楽しむなら、

じゅげむ

たいていのゲーム雑誌は、漢字にルビがついてるって本当?

と思ってしまう人には、じゅげむがふさわしい。ファミコン登場から13年たって、今やゲームはコドモだけのものではありません。だけどコドモの心は忘れない、そんなオトナたちが、世界に誇る日本のゲーム文化を、ゲーム産業を支えていると思います。全ハード対応の総合誌として、毎月の新作ゲーム全情報をおさえながら、おすすめの注目ソフトの深堀り、攻略附録、特集企画、業界NEWS、インタビュー……。この1冊で快適ゲームライフはOK。

じゅげむ編集長　芳原世幸



http://www.recruit.co.jp/

8月 発売のテレビゲーム

- ガンバァール
- ASTRO NOKA
- SDガンダム GGENERATION
- パズルボブル4
- ALIVE
- バッケンローダー

…etc

今月のGOOBOOソフト

注目ソフト評価確定!! GOO BOO レビュー

読者のゲームに関する「声」を集めたじゅげむならではの評価システムです。「注目!」に値するソフトは「注目ソフト・ピックアップ」を経て、読者により評価が確定します。巻末の読者ハガキでみなさんも応募してみてください。あなたの声がこのコーナーを作ります。

ゲーム情報の見方

GOO・・・・読者がもっとも評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGOODの意味です。

BOO・・・・読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBOOINGの意味です。

Jコード 092461

PS

明るく楽しくガンシュー ガンバァール

総評 全体にBOOの意見は少なく、かなり楽しめたという声が多く集まった。前作からのプレイヤーも、家庭用ならではの要素におおむね満足のようで、多人数プレイに味をしめた人も多いようだ。



⬆前作『ガンバレット』をもとに、パズル性や思考性を高め、楽しみがさらにアップ

Goo 前作をやった人も、そうでない人も簡単に遊べるゲーム。パーティーモードやテーマパークモード、対戦モードと、1人から大勢までプレイできるのが嬉しい。良質なソフトだと思う。ただ、やはり1人でやるよりは、大勢での対戦モードに限る。（静岡県　青島幸雄）

Goo 何も考えなくても楽しめるところがいい。夫婦で楽しめるゲームは少ないが、このソフトはその中の数少ない1本だ。（兵庫県　びいと）

Goo 爽快感があり、モードの豊富さにも満足している。（岐阜県　小川功二）

Goo かなり面白い。よくできたソフトだと思う。ただし、ガンコンがないのが唯一の悩み。ガンコンを使ってプレイすると、より面白さは増すのだろうけど……。（東京都　ブワカ）

Goo 前作もよかったが、今回も素晴らしいできである。家庭用オリジナルだし。もちろんガンコンでプレイすべし。（広島県　格闘バンザイ）

Goo とにかく種類が多くて楽しい。もっと派手な音だったら、なお楽しかったのに。（兵庫県　おやぢ虫）

Boo すべてが新ステージなのはいいが、前作にあったパーティープレイ時のガンコン調整が、できなくなっている。せっかく多人数プレイできるのに、残念。（青森県　てっぴー）

Jコード 072079

PS

作物をじっくり育てる喜び！ ASTRO NOKA

総評 見た目の地味さの捉え方によって、意見が分かれていた。プレイしていると気分がなごんでくるといった、新たな感覚が好意見を生んだようだ。また、バブーのかわいさにも人気がある。



⬆農作物の栽培が体験できる一風変わった作品。害獣バブーを駆除しながら、宇宙作物を育てる

Goo はっきり言って文句ナシ。ハマっています。作物を育てるのも、システムとしてすっきりしており、煩わしさもない。出てくる人々やロボットもほのぼの。リアリティーはないけど楽しい。害獣であるバブーもなんか憎めず、作物を食われてもできるだけ腹を立てずに、おおらかにプレイするよう心がけています。（東京都　いぬ）

Goo とにかくバブーがかわいすぎる！ 独特のほのぼのしたグラフィックと、地味な作業が心のツボにはまります。（東京都　大橋あかね）

Goo 単純だけど奥深すぎ！ 作物づくりはまさに無限の交配方法があるし、バブーとの戦いもトラップの数や組み合わせがたくさんあるのに、こちらの戦術レベルに連動してバブーもどんどん進化するので、飽きることなくイタチごっこを楽しめる。とにかくオススメです。（東京都　灯台モトクロス）

Goo アスファルト尽くめの東京砂漠で暮らす生活者にとって、土や動物(?)と戯れるのは、心の健康にいい。ゲームと言えど、ほのぼのとした音楽、牧歌的な雰囲気など田舎特有の感じが出ていて、結構浸りきれる。嗚呼、故郷へ帰りたい……。（東京都　佐藤伝説）

Goo とりあえず、文句なし。作物の交配、バブーとの戦いも奥深くて、長く付き合っていけそうな感じです。でも、バブーはちょっと憎たらしすぎ！ かわいいだけに憎さ100倍で、丹精込めて育てた野菜を食べられたときはもう……。とっ捕まえたときに、お仕置きがあればよかったのに、と思うのは私だけ……ではないはずだ！（大阪府　オートスタート）

Boo 本格的なモノを期待するほうがいけないのかもしれないけれど、ちょっと単純すぎるなぁと思った私は農家の娘。実際の農作業（かなりシビア！）をこなしているだけに、「ヌルイ」と感じました。（北海道　農大卒ホームステイ）

Jコード 092924

PS

歴代『ガンダム』揃い踏み SDガンダム GGENERATION

総評 『ガンダム』作品のほぼすべてを網羅しているだけあって、ファンにはたまらない興奮を与えたようだ。前作までのアクション型戦闘がなくなった点も、多くの人が好感を持っている。難易度に関しては意見が分かれたようだ。



⬆歴代の『ガンダム』が登場する戦略シミュレーション。戦闘シーンがアクションではなくなった

Goo 初代『ガンダム』『Z』のシナリオがとても充実しているのがいいです。おかげでゲームをしながらビデオを見ている感覚で楽しめました。2体のMSを組み合わせて新しいMSを造ったり、レベルを上げて上位MSにチェンジできるシステムはかなりハマれます。しかし、今回はストーリーの流れで『逆襲』までしか収録されていないので、『G』『W』のファンとしてはちょっと物足りませんでした。（東京都　T・T・カヴ）

Goo 戦闘シーンでキャラクターがしゃべるのはもう当たり前。それより何よりドモンが出てくれば、それだけでハッピーです。読み込み時間は確かに長いけど、そんなのは関係ないね。ビジュアルもすっごくきれいだし。ドモンLOVE。（東京都　戸田冴香PN→津南）

Goo また『ガンダム』か……。など思いながらも買ってしまう自分がちょっとカワイイ。『ガンダム』ファンなら間違いなく楽しめる。（兵庫県　びいと）

Goo シミュレーションゲームとしては少し甘いかもしれない。戦闘前のロードの長さなど不満点はあるが、はっきりいってハマりました。『ガンダム』ファンには絶対に納得のいく作品だと思う。（静岡県　青島幸雄）

Goo ゲームバランスがよく、シリーズの中では最高峰。アクションでの対戦がなくなったぶん、不満を感じる人はいるかも知れないが……。マップの地形部分で、どこが都市だとかが、分かりづらい（説明書に写真がない）のも×。（神奈川県　星裕一郎）

Goo ころころした『ガンダム』がかわいくて好き。目がたまらない。最初は弱すぎて頭にきたけど、やっていくうちに強くなったので満足。サウンドも重みがあって好きよっ！（神奈川県　末吉則子）

Goo 苦手だったアクションの戦闘がなくなったのは○。しかし、今度は『スーパーロボット大戦』シリーズや『ギレンの野望』などとの差別化という問題が……。バンダイさんはどうするのだろう？（岡山県　カーズ）

Goo とてもMS数が多いのが○。MSを組み合わせて開発する、パイロットに自分の名前を付けられるなど、マニアにはたまりません。（福岡県　村上尚哉）

Goo トレーニングマッチはコンピューター対プレイヤーもできたらよかったな、と思いました。デモ画面はすごくかっこいい！（沖縄県　はっぱふぶき）

GOOBOOレビュー

Goo 個人的にガンダム系のシミュレーションは、『スーパーロボット大戦』シリーズが好きなので、ちょっととっつきにくかった。それでも、かなりいいデキだと思います。これはオススメ。
（兵庫県　音夢とボス）

Goo 読み込み時間が長い、主要キャラクター以外はしゃべらない、SDであるなど、不満点は多々ありますが、でもいいんです。「ガンダム」という題材が、たいていの不満は覆い隠してくれるから。
（神奈川県　熱暴走多すぎ）

Goo 「ガンダム」ファンなら買いでしょう。プレミアムディスクが最高。SDでなければと思ったりするけど。
（愛知県　笹野朋良）

Boo ストーリーやマップ構造はよかったが、マップから戦闘画面に移るときのロードが長すぎるし、VSモードで宇宙用ユニットを地上で使えないのが残念。
（岐阜県　小川功二）

Boo イベント発生時に、本拠地を占領してしまえばステージクリアになるので、「ガンダム」モノというより単なるシミュレーションでしかない。よほどの「ガンダム」マニアなら楽しめるだろうが、「Zガンダム」までしか知らないので、何をすればイベントが発生するのか分からない。
（兵庫県　歌うトラッカー）

Boo 「0079」に始まって、「V」「G」、「W」そして「0083」や「外伝」まで「ガンダム」揃い踏み！　あげくに「MSV」まで入ってる！　と思って買ったのに……。ロード時間長すぎるし、説明書に始まってすべてが説明不足すぎ！　いきなり強化人間になったときにゃあ、かなり前からやり直し。
（兵庫県　るぱんサイコー）

Boo 早くも「ガンダム大地に立つ」のシナリオから苦戦！
（埼玉県　内田浩之）

Boo 命中率が理不尽すぎるぞ！　敵の攻撃ばっかり当たって、こっちはさっぱり……。「ガンダム」嫌いになっちゃうぞー！
（神奈川県　末吉則子）

PS 名作パズルの4作目 パズルボブル4

Jコード 092193

総評 仕掛けが増えて、よりパズル的な楽しみが多くなった今作品だが、逆にそういった演出が邪魔という人もいた。シンプルさと奥深さのどっちを取るか？



⬆同じカラーの泡同士をくっつけて消していくというシステムに、さらに新たな仕掛けが加わった

Goo パズル物はすぐ飽きるので手を出さなかったが、アーケードでやったら面白かったので、買ってみた。『ぷよぷよ』も『I・Q』もつまんなかったのに。
（東京都　ジョージ田中）

Goo 連鎖が面白い。このシステムにより、初心者が上級者に勝つ確率が上がったと思う。バトルが熱い！
（東京都　なみくん）

Boo 妻のお待ちかねのソフト。日く、「シリーズすべて遊んだが、『1』が一番いい」とのこと。仕掛けが多くて、ごちゃごちゃした感じがする。
（兵庫県　びいと）

Boo 新要素の「滑車」がプレイヤーの幅をせばめているような気がする。確かに、戦略性は増し、パズルらしくはなった。けれど、お手軽にプレイできるのが、このシリーズのいいところだったと思う。
（東京都　オーディー）

Boo 『パズルボブル』のほうが100倍面白い。100面のボスができすぎる！
（群馬県　竜夜）

Boo この手のパズルは、1面もクリアできない！
（東京都　Takemi）

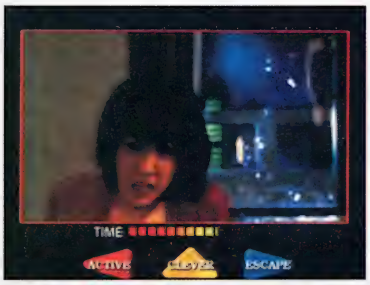
PS 実写とCGの融合で迫る ALIVE

Jコード 094358

総評 全編を実写で綴り、映画的な手法もふんだんに用いているシステムは、おおむね好評のようだったが、反面キャストや映像面、描写（特に暴力的な点）をもう少しなんとかして欲しい、という意見も……。

Goo これと言って目新しさはないが、がんばっていると思う。CDアクセスが若干気になるものの、サターンでトゥルーモーションか、MPEGで出せば、『EO』とかよりずっと面白くなるはず。
（東京都　スーパーニー）

Goo 緊迫感は最高！　下手な映画やドラマよりもずっと面白い。ロード時間も短くて、テンポよく進めるのも○。
（東京都　たかなゆうき）



⬆映画的な雰囲気が漂う、大人テイストのアドベンチャー。緊張感の高いシナリオもポイントだ

Boo 『Dの食卓』のようなアクションでストーリーが進んでいくのはいいが、そのうち飽きてくる。ゲームオーバーになればやりなおせばいいし、この手のゲームでは最も重要な緊張感があまりない。出演者がいまいちヘタウマっぽいのも気になる。
（兵庫県　るぱんサイコー）

Boo 主人公の女性はかわいいけど、ナイフで腹を突き刺したり、暴力的な表現が気持ち悪いです。そこまでやらなくてもいいと思う。低年齢の子供にはプレイしてほしくない。
（大阪府　堀井章弘）

SS 重く暗い世界観で魅せる バッケンローダー

Jコード 089796

総評 作風である「暗さ」が、かえって仇になったようだ。意見の多くも否定的な内容が目立ち、肯定的なものに関しても手放しでの絶賛はほとんどなし。ただ、キャラクターがいいという意見は目立った。

Goo いろんな要素が絡む戦略性の高い戦闘パートは、手応えバッチリ。スチームパンクな世界観はハマリ度を高めてくれるが、地味な印象も与えているので残念。隠れた良作。
（岐阜県　岐阜の星）

Goo 主人公キャラクターの設定がいい。ゲーム内容は簡単なので、ヘビーユーザーよりライトから初心者っぽいユーザーのほうが、楽しめます。
（千葉県　榎本久美子）

Boo 雑誌などでは「ヘビーな人間ドラマ」だとか、「戦略性の高いバトル」というふうに購買意欲を高めることがたくさん書かれているが、いざ買ってやってみると、先の見える物語、戦略性に乏しく超簡単な戦闘、操作も鈍いなど、最悪だった。設定画と音楽、ムービーが救いではあるものの、お金と時間を損した気分になったのは事実。
（東京都　弐拾壱号機）


⬆ヘビーな人間模様を描いた大作ロールプレイング。スチームパンクの世界観も斬新だ

Boo ヌルすぎる。HPが無限に近いキャラクターがいたり、敵キャラクターが少なかったり、難易度も低め。また、セリフのスピードと、表示されるテキストが合ってないなど、期待していただけにとっても残念です。
（群馬県　大河内海）

秋はやっぱりゲームが一番

エルニーニョやラニーニャなど、聞き慣れない気候現象のおかげで、日本の夏は台無し。だけどインドア派の人にとっちゃまったく関係のない話。そして暑さも収まり本格的な秋がやってくる！　秋といえば、食欲、芸術もいいけど、やっぱり夜長にゲームで決まり。ここはひとつ中途半端な人たちも、この秋を使って一気にゲームをやっちゃいましょう。ちなみに、やるならやっぱりコツコツ系のシミュレーション、ロールプレイングなんかがお薦め。あと、パズルゲームにハマってみるのもいいかも。やりかけのゲームも一気に片づけて、年末ラッシュに備えるのだ！

GOO BOO フラッシュ

トラップガンナー(PS)

Goo このゲームははっきりいって名作。いろいろなトラップを使って敵をハメてハメてハメまくるゲームなんだけど、トラップを仕掛けて「引っかかるか？」というどきどき感がヤミつきになる。引っかかってくれたら思わず叫んでしまうほど。（愛知県　さわやか性少年）



⬆トラップでの攻撃に主眼を置いた新感覚なアクション。罠の仕掛け合いが熱い！

Boo 初心者にはとっつきにくい。トラップの意味（効果）、地形など理解して、初めて面白さを感じる。興味半分で手を出すと痛い目にあう。（静岡県　青島幸雄）

Boo トラップのゲームなのに、トラップなど使うことなく手持ちの飛び道具だけ撃ち合う展開になりがち。さらにキャラクターの使えるトラップは、最初から決められていて変えることもできない。1時間もすれば飽きてしまった。（東京都　ディクシ）

ボンバーマン ファンタジーレース(PS)

Goo レースゲームもハドソンが作ればここまで面白くなるのか！　と改めてハドソンの凄さを思い知りました。キャラクター（ボンバーマンカワイイ）や世界観をはじめ、口当たりがやわらかで誰にでも楽しめます。（青森県　あぷらだこ）

Boo このゲームにレースの面白さを求めると、絶対にズッコケます。操作性がとにかく悪い！　ドリフトができないのは車でなくて動物だからか？　だとしてもそれに替わるテクニックを用意してくれなければ、レースの醍醐味なんて味わえないよ。あとボンバーマンというのもイヤラシイ。キャラクター人気を狙っているのが見え見え。もういい加減引退させたら？（沖縄県　ビギンカムバック）

バイオハザードディレクターズカット デュアルショックVr.(PS)

Goo あの館の恐怖をもう一度。目新しいのはディレクターズカットのみだけど、これだけでも買いだし、もちろん本編は文句ナシにいいです。日本語吹き替えはちょっと気が抜けますけど。（千葉県　ろしなんて）

Goo 今頃になって遊んでるんですけど、恐くて1人でできないので居間の大きなTVを占領してプレイしています。家族から文句が……。でも恐い。（埼玉県　しっぽふさ吉）

Goo 『バイオ』は1作目のほうが恐い。やはりゾクゾクします。ショルダースピーカーを使ってやると、手と胸に振動があってより臨場感が増します。ぜひ試して下さい。（徳島県　中島啓）

Goo 『バイオ2』では味わえない孤独感や閉塞感が、新しいBGMでさらに強調されていていい感じです。雰囲気も変わり、新鮮な気持ちで楽しめたのも嬉しいです。（岡山県　カーズ）

Boo 前作をやっていたのでサクサク進んで面白くない。デュアルショックの振動もイマイチ。走っているときもドッカドッカと振動してくれると嬉しかったのに！（長野県　まるたろう）

バイオハザード2 デュアルショックVr.(PS)

Goo 価格も安いし、バイブレーションも気持ちいい！　特にルーキーモードが気分いい。ウージー撃ちまくりで快感！（兵庫県　びいと）

Goo 振動の効果はすごいと再認識！　また、エクストリームバトルで前作のキャラクターが使えるだけでも遊ぶ価値アリ！　クリア後プレイする度にアイテムの配置も変わるなんて……。無限に遊べる！（岡山県　白神睦久）

Goo エクストリームバトルが苛烈で熱い。激ムズのLV3を全キャラクターでクリアしたとき初めて真の『バイオ』マスターになれた気がした。（岡山県　カーズ）

Boo かなり悩んで買いました。『2』のメモリーカードが使えるか、カプコンに電話。「バグる可能性もあるから、デュアルショックで最初からやって下さい」と言われた（でも前のセーブデータを使ったけど）。エクストリームバトルをやりたくてプレイしたのですが、舞台が研究所から警察署の順に変わるだけ。しかも列車はあのときに爆発したはず！　なんでスタートが列車の中から？　ゾンビもすぐに倒してしまったし。もう少し、バリバリ撃ちたい！（奈良県　えるうつど）

Boo エクストリームバトルにジルやシェリーがいない。また、ハンクや豆腐がいないのも寂しい。持っていけるアイテムも選べるとよかった。振動は少し弱い気がする。（三重県　コロ）

カプコンジェネレーション～第1集　撃墜王の時代～(PS・SS)



⬆アーケーダーを虜にしたカプコンの名作群を復刻。全5タイトルの発売が予定されている

Goo ビバ！　カプコンジェネレーション!!　80年代をゲーセンで過ごした（さみし～い）おじさんゲーマーとしては、まさに待ってましたというのが正直な感想です。あの懐かしき傑作『1942』をプレイしたときには、思わず喝上げされた記憶が蘇りました。あと4作発売されるとのことですが、もちろん全部買います。（北海道　木馬館）

Boo アーケードで多くの名作を生み出してきたカプコンだけに、これはホントにいい企画だと思う。実際プレイしてみたところ完全移植っぽいし、違和感なく楽しめた。ただ、ちょっと気になるのが、タイトルのチョイス。全5作発売する予定とのことだけど、欲しいと思ったのは『1』と『3』だけ。『魔界村』みたいな今でもゲーセンでプレイできる超メジャーなタイトルを入れても、あまり意義がないと思うんだけど……（特に『スト2』はいらないくらい）。（群馬県　モグモグ）

BLACK／MATRIX(SS)

Goo 敵を倒した後、とどめを刺すと白骨化するところがたまりません。プシュッて感じで。（広島市　石川かづみ）

Boo 面白いゲームなんだけど、商人にアイテムを売ることができないのは痛い。（福島県　東のアキラ）

プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション(SS)

Boo 前作とほとんど同じ。データ内容が少し変わっただけ。「なりきりモード」の改善は認めるけど、その他不満の声があった部分（解説パターン少ないし、コンピューター対戦時の選手交代時間の長さなど）を改善しなければ、1年に2回も発売する必要はない。いいゲームだけに非常に残念。（神奈川県　キャスバル）

メリーメント・キャリング・キャラバン(PS)

Boo 交易と育成を楽しめるという意欲作だが、実際の内容は、たまに値段が上下する程度の単純な交易、プレイヤーが100%コントロールできない育成、そしてときおり挿入される、エンディングにはほとんど影響を与えないイベントをこなしていくだけ。いろいろと楽しめそうな要素はあるのだが、中途半端な仕上がり。もう少しポイントを絞ったほうがよかったのでは？（福岡県　大塚秀一）



⬆交易と育成という、シミュレーションの2大要素を折衷した意欲作。1粒で2度おいしいのが魅力

GOOBOO レビュー

GOO BOO キャッチアップ

私立ジャスティス学園（PS）



⬆アーケードで人気の対戦格闘の移植作。育成モードも付いている盛りだくさんな内容が嬉しい

Goo 単なる移植で終わらず、エボリューションディスクをプラスすることによって、アーケードとの差別化を図っている。ロードの長さを多数のイラストで飽きさせないようにしているのがいい。でも、ポリゴンの粗さは減点。（埼玉県　ワイプアウト）

Goo 連続技の入りやすさや派手な必殺技など、家庭で遊ぶには充分な楽しさです。必殺技もパッドのボタン1つでだせるので、格闘ゲームの苦手な人でもOK。アーケードで恐くてやれなかった人は、ぜひ遊んでほしいです。（北海道　楠瀬鳴海）

Goo 自分の分身を成長させる「熱血青春日記」が面白い。期末試験や体育祭などのミニゲームも充実していて、お買い得なソフトだと思う。（山口県　KUNI）

Goo 楽しすぎる。格闘かと思っていたら、いきなり学園生活が待っていてビックリした。クラブ活動からテスト、もらったアイテムなどによってエディットキャラクターの能力が変化するあたりもニクい。すごいよ！　カプコンさん。（徳島県　天水ちゃん）

スターオーシャン The Second Story（PS）

Goo 待ってたんです、2作目を。相変わらず美しいグラフィックと、独特なシステムが世界を盛り上げてくれます。それにレベル上げしたくなるカスタマイズなんかのシステムが、また楽しい。よくしゃべるし。いろんなことを手軽に楽しみたいという人にお薦めです。（北海道　華月紫音）

Goo とにかく面白い。戦闘システムには多少なれるまでに時間がかかったものの、ちゃんと難易度も選べるので初心者でも大丈夫だし、スキルを上げていろんなアイテムを作り出せるのもいい。でも一番よかったのはプライベートアクションかな。主人公との一体感がよりリアルに味わえて、こんなロールプレイングを待っていたという感じ。（大阪府　中山浩美）

Goo このゲームをプレイしてストーリーが短いという言う人は、きっと、ただレベルを上げ、ただ次の街へ行くという「作業」をしていたからだろう。つまり、私が言いたいのは、このゲームは「途中経過」を楽しむゲームだということ。一度やってみてほしい。（宇土市　米谷優輝）

Goo アイテムクリエーションにハマった。隠しダンジョンのザコ強すぎ！　ただいまクロードのレベル160。（青森県　相沢毅昌）

Goo 音楽が凝っている。このゲームをやっていると、不思議な世界に吸い込まれて、長々とプレイしてしまう中毒性がある。（愛知県　さわやか性少年）

Goo ダブルヒーローシステムの採用により、自分が感情移入しやすいキャラクターを選ぶことができる。進め方によっては他のキャラクターとラブラブになれたりもするので、何回でも遊べそうです。（長野県　まみたろう）

Boo 必要以上にレベルを上げて、次の展開に進むと言う昔ながらの部分に好き嫌いが分かれる。しかし、スキルシステムを上手に振り分けて使いこなせばゲーム序盤でも、信じられない性能の武器、防具が手に入り、大金持ちになれる。ただ、モンスターの落とすアイテムにレアな物がないのが×。（大分県　AXF）

Boo それなりに面白くてハマってるけど、なんか物足りない。スキルや特技とか前作のシステムそのままなのはいいけど、新鮮味がなくていまいち。ムービーは美しくてGOODだけど、ちょい画数の多い漢字にルビをふるのは親切なのか？　子供向けなのか？（長野県　マドカキララ）

Boo 一回の戦闘にかかる時間が長すぎるし、ゴチャゴチャしてて分かりづらい。（東京都　ひの）

Boo 『FF』をかなり意識した感じ。思ったようにプレイすることもできない。『アストロノーカ』の体験版など付けず、価格を下げた方がよかった。（埼玉県　神宮寺家康）



⬆隠れた名作と名高い、SFC時代のロールプレイングの続編。プライベートアクションがユニーク

F-ZERO X（N64）

Goo グラフィック、サウンド、操作性、どれをとっても前作の上をいっている。対戦もイイ感じ。でもこのゲームは、やっぱりタイムアタックだ！　ゴースト4台とのタイムアタックは熱すぎ！（宇土市　米谷優輝）

Goo 世界最速レースゲームというだけあって、その速さは圧巻。トリッキーなコースで30台ものマシンと走るのはなんともド迫力。タイムアタックも1000分の1秒まで表示されるので、つい燃えてしまう。久々に良質のゲームに出会えた。（大阪府　中島宏行）

Goo デスモードにハマった。ひたすら他の車を破壊するだけなので、普通のレースと違ってストレスを感じることなく楽しめる。このシリーズならではの爽快感も存分に楽しめた。（神奈川県　シンデレラ）

Goo 見た感じは地味だが、ループやミラーなど、ただ走るだけのレースと違って面白い。コンピューターは強すぎるので対戦でどうぞ。（宮崎県　プレイステーツ）

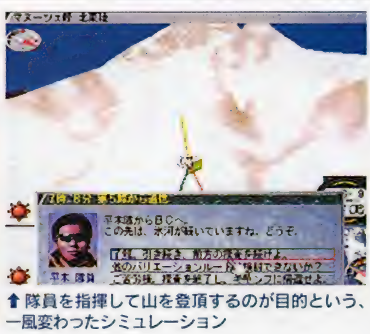
Boo 期待していたのに、思ったより楽しくなかった。確かにスピード感はあるけれど、ただ走らされている感じで楽しさが欠けているような気がした。でも、悪いゲームではないと思う。（愛知県　稲本亮二）

Boo 比べるのもなんだが、スーパーファミコン版の方が面白かった。確かにグラフィックとか操作系は進化したと思うが、あの視神経と指先が身体のすべてと化すような、のめり込み方はできない。ブースターが何回も使えるシステムも疑問が残る。（宮城県　TOS）

蒼天の白き神の座 〜GREAT PEAK〜（PS）

Goo 隊員の命を預かる隊長の責任の重さ。徐々に、しかし確実に成長していくかわいい隊員たち。その隊員の悲しい死。登頂に成功した隊員たちを持つ誇らしさ。嗚呼、登山家とは、なんと多くの喜びと悲しみに彩られているのだろう……、という気にさせられるゲームです。（愛知県　水谷靖男）

Goo 学生時代ワンダーフォーゲル部だったので、思いきって買ってみたけどリアルで面白い。特に昔の友達の名前を使うと、より一層ハマれました。（三重県　みっちー）


⬆隊員を指揮して山を登頂するのが目的という、一風変わったシミュレーション

正当な意見を求ム！

このコーナーは、ゲームを手にする当事者である読者から、これからゲームを購入しようと考えている読者の手助けをするバトンのようなもの。意見が多ければ多いほどコーナーは盛り上がるわけです。それだけに忌憚のない評価は大事なのですが、理由もなく、ただけなしているだけのものは頂けません。その点に気をつけて応募してください。今後ともよろしくお願いします。

XIギャラリー・ベストビジュアル3

1 NO DICE !



画面で映えるシンプルイラストは、全体的にも人気高。中でもコレは、セピアカラーなので目にも優しい？　ぜひ壁紙（床紙？）に！

2 イルカと女性



ブルートーンが涼しげでイイ感じ。『XI』とは少し違う雰囲気だけど、夏にプレイするにはピッタリだった!?　女の子イラストは他にもありマス

3 READY？



「AQUIちゃんモノはすべてGOO！」との声が多い中、1番人気だったのはコレ。比較的早い段階で登場する絵なので、認知度も高くアピール度もアップ

一番のハマリモードは？

エンドレス　171pt
集中というより、イッちゃってるくらい没頭できる／対戦は性格がバレるから…

パズル　114pt
自分のペースで遊べる／上達にはピッタリ

バトル　109pt
単純ルール／相手の嫌がる方法で勝てる

タイムリミテッド　57pt
3分間のスリル／集中力が切れる前に終わる

エキシビジョン　52pt
1人でやるより長続き／人とやるのが楽しい

ウォーズ　26pt
ヤルかヤラレるかの緊張／友達同士で腕試し

ウォーズモードは敷居高し？　ゼヒ一度は4人プレイもやってみよう。ワケ分からんなりに楽しいよ

ソフトみじん斬り

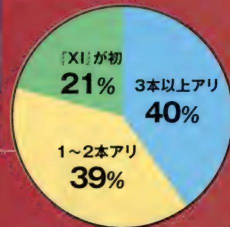
あなたの声で1本のソフトを細かく検証

今日も夢中でプレイ、マブタを閉じれば、ダイスの幻影が…。かの『テトリス』や『ぷよぷよ』のごとく、ダイスに翻弄されっぱなしのプレイヤーが増殖中の『XI』。そんなアナタに救いの手を。上手い人のプレイを学べ！

Xi [sái] の場合



- プレイステーション
- SCEI
- アクションパズル
- 98年6月18日発売
- 4800円



パズルゲームはよく買う方ですか？
(PS、SSに限る)

検証1 あなたのチェインの腕前はいかに？

読者チェイン数TOP3



◇自己申告ながら、最高チェイン数はトップは39チェイン。併せて「得意な連鎖のタイプ」も質問したのだけど、ハガキ募集が発売から間もないせいもあって「まだ揃えるだけで精一杯…」という弱気な回答が多くてザンネン。傾向としては、精一杯な人でも10チェインくらいまでは可能なようだけど…。そういえば、『XI』のCMに登場する杉山流34チェインプレイ。アレは偶然1の目ばかり並んだのでなく、前もってすべてのダイスを1の目にしておくという、長～い下積み作業が行われているのですよ。それ知ってると、チェインの奥深さが分かるでしょ？　ではここで、トップを飾ったFA-MASさんから、チェイン上達の秘訣を聞いてみましょう。

検証2 早く上達するコツが知りたい！

●最初できるだけ積み込んで、危なくなったらアドリブ…と、両方のテクを使うと好ましい。
（神奈川県　FA-MAS）

●最初にちゃんとマニュアルを読む。そしていきなり実戦より、パズルモードである程度コツをつかんでおくとやりやすい。
（大阪府　ぽんぷり）

●サイコロの裏と表は、足したら7になることは常に頭においておく。
（東京都　落合克崇）

●いつまでもハッピー1に頼ってちゃダメだよ。
（埼玉県　しっぽふさ吉）

●対戦では、自分がサイコロをうまく消せるかどうかよりも、いかに相手のサイコロをパクれるかがカギだ。
（高知県　サイの目）

●ウォーズモードは、画面奥の方はサイコロが小さくて見づらいので、手前の方でプレイした方がいい…かも。
（埼玉県　こーき）

◇「僕の方が教えて欲しい」という回答も多かったこの項目。パズルで特訓は効くらしいネ、ゼヒ参考に！　あと言えるコトは、やっぱりコレ？

●毎日しましょう。継続は力です。
（北海道　華月紫音）

検証3 『XI』とアナタの面白エピソード

●AQUIちゃんのゲームオーバー時の叫びを聞かれ、誤解された。
（神奈川県　TOM）

●巨大サイコロに押しつぶされる夢を見た。どうやら『IQ』とごっちゃになっていたらしい…。
（奈良県　えるうっど）

●麻雀をしてサイコロを振った時、思わず裏側の目を考えてしまった。
（東京都　清水宣明）

●サイコロといわず、すべての立体物の側面がどうなってるのか気になるように…。
（大阪府　としぞー）

●寝ていると、子供が上に乗ってきて「ホッ」「ヨッ」とか言いながら暴れるようになった。
（埼玉県　イーハ）

●やめたいと思う時に限って、調子よく消え続けるんですよね…。
（東京都　落合克崇）

●寝る前に1時間だけ…のつもりが、気づいたら朝になっていた。
（神奈川県　FA-MAS）

●プレイしていると、いつも無性にサイコロキャラメルが食べたくなる。
（兵庫県がんだも）

●ウォーズモードで、一人が20チェインに成功。一瞬にして勝負がついてしまった。
（宮崎県　プレイステーツ）

●たまに好きな音楽CDに入れ替えて、音楽を変えてプレイしてます。
（東京都　MO-FO）

◇CDはゲーム中、ポーズをかけてから取り替えるとベター。BGM項目で、好きなトラックに設定して楽しもう！　では最後は、『XI』の好きなポイントベスト3を発表。

『XI』の魅力はドコ？

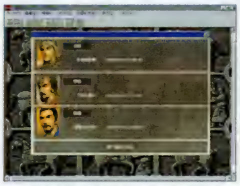
1. 人なつっこい仕草に魅了 AQUIちゃんの魅力
2. ボイスもSEもカイカン チェインの演出
3. ダイスでココまで遊べる 多彩なモード

ソフト売上ベストテンから、周辺機器やオススメCD-ROMまで
ギュギュ～ッと濃縮パソコンページ

ぱそじゅげEX
イーエックス

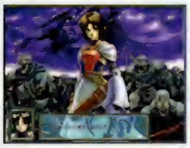
パソコンゲームTop10

1位 NEW 三國志VI withパワーアップキット
●WIN95／98&NT●歴史シミュレーション●コーエー●98年8月28日●15800円 **405p.**



『三國志VI』に新シナリオ・イベントを追加。武将・都市・アイテムなどを作成できるエディタ機能も搭載している。

2位 ↑8 スペクトラルフォース～アイラ降臨～
●WIN95●シミュレーション●NECインターチャネル●98年7月31日●9800円 **306p.**



壮大な物語が堪能できるファンタジーSLG。200人を超える登場キャラすべてにプロフィールが設定されているのだ。

3位 NEW After Devil Force 狂王の後継者
●WIN95●シミュレーション●コンパイル●98年8月7日●6800円 **234p.**



ステージクリアに不可欠なのは緻密な戦術!! 部隊構成、陣形、兵士の士気などさまざまな要素が勝敗を左右する。

4位 ↑9 Microsoft® Golf 1998 Edition
●WIN95／98&NT●3Dゴルフ●マイクロソフト●98年7月25日●オープン価格 **225p.**

5位 NEW 中部近畿シーナリー
●WIN95●フライトシミュレータ●トワイライトエクスプレス●3800円 **153p.**

6位 ↓2 維新の嵐　幕末志士伝
●WIN95●リコエイションゲーム●コーエー●98年5月1日●9800円 **144p.**

7位 NEW エチュード　プロローグ～揺れ動く心のかたち～
●WIN95●恋愛シミュレーション●TAKUYO●98年8月7日●9800円 **135p.**

7位 ↑再 パワードール2 plus DASH
●WIN95●シミュレーション●工画堂スタジオ●98年4月17日●11800円 **135p.**

9位 ↓3 Vantage Master V2
●WIN95●ファンタジーシミュレーションRPG●日本ファルコム●98年7月10日●10800円 **126p.**

10位 →10 Microsoft® Flight Simulator 98 完全日本語版
●WIN95●フライトシミュレーション●マイクロソフト●98年1月23日●オープン価格 **117p.**

今月のMENUは…

純国産ネットゲームで今日も明日もパソコン三昧

信長の野望Internet

話題のネットゲーム『信長の野望Internet』がいよいよ発売!! 人間同士の戦いなので戦略・戦術は無限大。「書状」による秘密外交で敵を混乱させる、なんてこともできるのだ。キミも戦国武将の1人となって天下統一を目指してみない？



〆切ギリギリ連載も、遂に最終回到来!!

渋谷洋一の『RED OUT!』
スタパ斉藤の『地獄から（以下略）』



イラスト／R研究所



純国産ネットゲームで今日も明日もパソコン三昧！

今月のPUSH!

ネットゲームは海外のものばかりと、くやしい思いをしていた諸君。日本のメーカーだって負けてないぞ。今月はこのソフトで遊ぼう！

信長の野望 Internet

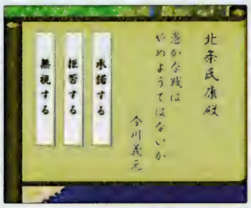
Jコード　096890

●WIN95／98＆NT●歴史シミュレーション●コーエー●98年10月2日発売●7800円
●CD-ROM●Pentium133MHz以上●メモリ24MB以上●HD空き150MB以上●要モデム28.8kbps以上

光栄改めコーエー初のネットワークゲームが『信長の野望』シリーズでついに登場！

今回は、先月のマンスリーニュースで紹介した『信長の野望 Internet』の特集だ。『信長の野望』といえば、人気の歴史シミュレーションシリーズ。今回は、インターネットでの対戦がメインになっているため、今までの作品とは異なるシステムを採用。むしろ、今までシミュレーションは難しそうと敬遠していた人たちにとっては、手軽で入り込みやすい作りになっている。ゲーム内容は、プレイヤーが一国の主となり、配下の武将を引き連れて他国を攻め落とし、領土を拡張するというもの。

インターネット対戦を行う場合、コーエーの用意するサーバに接続し、対戦相手を捜す。次に戦場となるマップ、自分がプレイする大名を決めて、ゲームスタートだ。インターネットでのプレイは非常に快適で、28800bpsのモデムでも全くストレスはなかった。もちろん、LAN環境でも同様にプレイすることができる。ネットゲームに興味はあるけれど、英語が苦手ということで手を出していなかった人は、国産ネットゲームで楽しんでみてはいかがだろうか。



➡旗色が悪くなると、敵は停戦の書状を送ってくるが、無視して攻撃再開



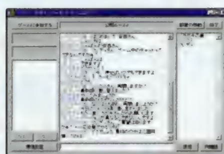
⬆まずは、他国が攻め入って来たときに対応できるよう武将をマップに出兵させ、勢力圏を広げよう



⬆武将にはいろいろな能力を持つ者がおり、相手の奇襲を察知したり、騎馬部隊を指揮したりすることができる



⬆部隊を編成するときに重要なのが各武将の指揮値。これが低い武将は解雇した方がいい



⬅インターネットプレイでは、ロビーという場所でゲーム参加者を募るのだ



➡他プレイヤーと同盟を結ぶと、その相手とだけチャットできるぞ



➡敵の本城は、守りが堅く、士気値も高いが、落とせば一気に全滅させられる

ぱそじゅげEX

これを極めて「野望」達成!! 内政コマンド

内政は4カ月に1回しかなく、使える回数が3回と決まっている。先のことを考えて行動しなければならないぞ。

軍事

出兵……配下の武将を3人1組にして、マップ上に出せる
徴兵……動員兵力を補充できるが、人気が下がってしまう
他国の偵察……一定範囲内の城や、敵の有無を調べることができる

外交

書状を送る……宣戦布告や同盟を結んだりする書状を他国に送る
偽書状を送る…他国同士を仲たがいさせるため、他国の領主名義で偽の書状を送ることができる

内政

農地の開発……兵糧の収穫量を増やす
商業の奨励……資金の収入を増やす
朝廷に貢ぎ物…金500払って人気を上げる
売り……兵糧の半分を売却する
買い……持ち金の半分で兵糧を購入

人事

配下の石高上昇　石高を上げることで、その武将の動員兵力の最大数を上げることができる
配下の解雇……使えない配下をクビにする
浪人の雇用……城下にいる人材を登用する

建設

新規建設……勢力圏内に以下の建物を作ることができる
支城……新しい城を建設する
練兵場……兵士の数を増やす
軍馬牧場……軍馬の数を増やす
鉄砲鍛冶……鉄砲の数を増やす
撤去……要らない城や施設をなくす
本城の移転……本城を別の城に変更する

こうやって戦え！必勝テクニック ～五カ条～

このゲームで勝つためには、ただ敵兵と戦い、城を攻めるだけではダメだ。では、どうすれば勝てるのか？ここでは5つのポイントを上げてみた。このテクニックを使えば天下統一も夢じゃない！

其ノ一 勢力圏を広げろ

このゲームでは、自軍の本城と支城で囲まれた範囲が勢力圏となる。さらに、出兵した武将を勢力圏から出すと、武将とそこから近い城との3点間に勢力圏ができる。こうやっていくつかの武将を出兵させ、広げた勢力圏の中に支城を建設して、勢力圏を確実なものにするのだ。

敵の城を囲め！



↑勢力圏で敵の城を囲むと、城の士気が下がる。敵の城に隣接してしまうと勝手に攻撃するので、少し離れるといい

其ノ二 金を増やそう

勢力を広げる支城や、自軍の勢力を強化する練兵場などの建設は、このゲームでの大きなポイントだ。もし建設資金があまりないという場合には、兵糧を売ってしまおう。勢力圏が広がれば兵糧の収穫も増えるので、気にせずとも大丈夫だ。

其ノ三 武将の技能をチェック

武将には指揮値の他に、騎馬、鉄砲、忍者、伏兵、鼓舞、奇襲、鉄壁、城攻という能力が設定されている。指揮値が高く、何かしらの能力を持っている武将は役に立つ。出兵するときは能力をきちんとチェックしよう。

其ノ四 石高を上げよう

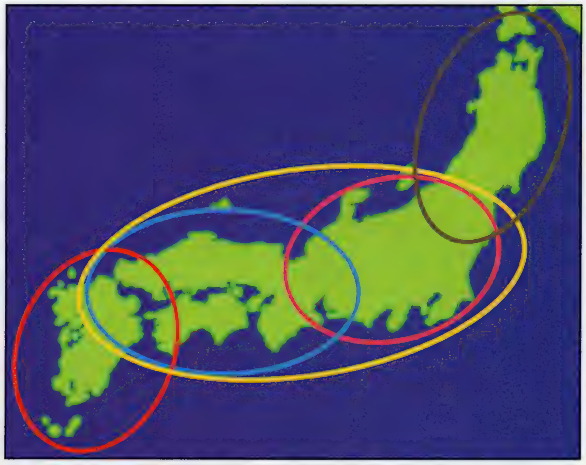
たとえ能力の高い武将でも、石高が低ければ動員できる兵士の数が少なく（石高の10分の1）、大部隊相手には戦えない。ゲームが始まったら、まず武将の能力をチェックし、能力の高い者は石高を上げてやろう。

其ノ五 相手の士気を下げろ

敵の城を落とすには、勢力圏で囲むことが重要だ。一度に複数の相手をするのを避けるためにも、他国の領土に入らないように移動する。そして、勢力圏を広げて敵城の士気を下げる部隊と、敵の侵攻を防ぐ部隊を用意するとなおいい。

5つのシナリオでプレイ！

本作では5つのシナリオマップをプレイすることができる。要望があれば、ネットなどを通じてシナリオを追加することもあるということだ。



本州 北は蘆名家から、南は大友家まで全部で37の大名家がある。関東と近畿を合わせたマップになっていて、すごく広いので、プレイに時間がかかる。上級者向けのマップだ。

関東 南は足利家の京都付近までを舞台にしている。大名家の数は23で、大きさも中程度のマップといえる。しかし、関東は強力な大名がひしめき合っているので手強いかも。

近畿 今川家から、大友家までの24の大名家がある。大きさは中程度だが、四国、九州の一部があるため、移動のしにくいマップになっている。選ぶ大名によっては戦いやすい。

東北 北は、北海道の蠣崎家から蘆名家まで7つの大名家があるマップ。伊達家を除けば敵のレベルも手頃。地盤をしっかり固めてから出兵できるので、戦いやすく初心者向き。

九州 九州全土と、本州、四国の一部が入ったマップ。8つの大名家がある。九州マップは島津家や龍造寺家など強力な大名家が多く、小さいマップのわりには厳しいかも。

WIN95/98&MAC

せがた三四郎　超人伝説

さらにPUSH!

●データベース＆デスクトップアクセサリー●セガ・エンタープライゼス●98年10月発売予定●5800円　Jコード096601

●CD-ROM　WIN●Pentium90MHz以上●メモリ32MB以上●HD空き20MB以上
MAC●PowerPC100MHz以上●メモリ16MB以上●HD空き20MB以上

地上最強の男。その全てが明らかに・・・

セガサターンのCMから飛び出した人気キャラクター「せがた三四郎」。そのデータベース＆デスクトップアクセサリー集がついに登場だ。中には、細かいお遊び的なソフトが満載。せがた三四郎の半生記や、その強さの秘密などがわかったり、三四郎歌謡道場では、パソコンのマイク入力を使って歌の練習もできる。しかも、音量と曲のシンクロを計ることによってアドバイスしてくれるのだ。もちろん、今まで放映されたCMは全て高解像度のMPEGデータで見ることができる！　他に、スクリーンセーバーやユーティリティとして三四郎時計、電卓、ボイスデータなど、どれもこれも面白いものが入っている。せがたファンならずとも必見のソフトだ。



↑車をかついでのスクワットとは、さすがせがた三四郎・・・ってオイ、と思わず突っ込みたくなるネタ満載



➡三四郎工房には、紙相撲や着せ替え人形など楽しめるデータが多数入っている

WIN95/98

はなまる工務店　めざせ！日本一の現場カントク

さらにPUSH!

●現場監督シミュレーション●アートディンク●98年10月2日発売予定●10800円　Jコード091715

●CD-ROM●Pentium166MHz以上●メモリ32MB以上●HD空き100MB以上

建築現場を舞台にしたシミュレーション

新しいタイプのゲームを創ることで定評のあるアートディンクから新作が登場する。プレイヤーは建設業者になり、契約、設計から始めて、施工業者選び、建設の仕切り、納品と実際の業者のように建物をたてていく。しかし、設計とはいっても、そんなに難しくはなく、積み木のようなパーツを組み合わせて建物の外観を作ればいい。エレベーターや階段など、パーツの種類はいくつもあるし、色を変えることもできるのだ。

建築現場では、職人がサボらないように見張ったり、コーンやのぼりといったアイテムで誘導して仕事しやすい環境を整えよう。

いろいろな仕事を成功させれば、より大きな仕事が来るようになる。日本一の監督目指して頑張ろう。



↑タウンマップで、自分の作った建物を見ることができる



➡楽しい建設現場。小さいキャラがちょこちょこ動いている様子を見るのが楽しい

マルチメディア Monthly News

TOPICS

ついにネットゲーム時代の到来か!? この秋、最新ゲームが続々登場

この2、3年で一気に隆盛となってきたネットワークゲーム。初めは、スピードの問題や電話代のこともあり、普及はまだまだだろうと思われていたが、ISDNやテレホーダイの登場、ネット環境の整備が進むにつれ、日本でも確実にネットゲーマーが増えてきている。

そこで今回は、これから発売される期待のネットゲームを紹介しよう。

まず最初は、日本でも爆発的にヒットした『Ultima Online』のアップグレード版である『～The Second Age』。これまで英語でしかできなかったチャットに日本語とドイツ語が加えられ、画面上で3つの言語が混在することも可能になっている。

そして戦車によるチームバトルが楽しめる『TANARUS』。こちらは日本で専用サーバを立ち上げ、スピード低下のない安定したプレイが魅力だ。

人気の対戦型カードゲーム『マジック:ザ・ギャザリング』も忘れてはならない。すでにインターネット対戦ができるバージョンが発売されているが、さらに完全日本語環境でのインターネット対戦ができるサービスを10月末から開始する予定だ。

また、海外だけではなく日本国内からも新しいネットゲームが登場しつつある。「今月のプッシュ」で紹介している『信長の野望 Internet』の他、人気シリーズである『大戦略』もインターネット対戦版として登場。昼夜の概念を取り入れたリアルタイムの戦略方式を採用している。

そして『High Stakes Owner's Club』では、競走馬の馬主となってネット上の他の馬主と育成・レースで競い合うことができる。

多くのネットゲームが登場しようとしているこの秋。これからのパソコンゲームの動向にはますます注目だ。

TANARUS完全日本語版

●WIN95／98●SMC●稼働中●パッケージ版5600円●http://netgame.net





マジック:ザ・ギャリング オンライン(仮称)

●WIN95／98●メディアクエスト●98年10月末予定●http://www.mmq.co.jp

High Stakes Owner's Club



●WIN95&98
●シャングリ・ラ
●98年秋予定
●http://www.shangrila.co.jp



リアルタイム版大戦略 ～+インターネット対戦～

●WIN95／98●システムソフト●98年12月3日予定●http://www.systemsoft.co.jp/



Ultima Online The Second Age

●WIN95／98
●EA SQUARE
●98年10月下旬予定
●http://www.ea.com/



＊この画像は開発段階のものです。

ぱそじゅげEX

TOPICS

ハローアゲイン・iMac 各地で盛大なイベント

「iMac」発売となった去る8月29日、各地で上陸イベントが行われ、大いに盛り上がりを見せた。六本木で行われた公式イベントでは、札幌、大阪、福岡を結ぶ4元中継を敢行。アップルコンピュータジャパンの原田社長他がプレゼンを行い、マイクロソフトの古川会長、ジャストシステムの浮川社長などパソコン業界の重鎮が姿を見せた。

今回ほどの盛り上がりは、熱狂的なファンが多いマックでも初めてのこと。それだけ人々の「iMac」に寄せる期待が大きかったということだろう。



⬆簡単＋高機能にスケルトンボディという夢のあるコンセプトを実現したパソコン「iMac」



➡iMacとアップルの新しいビジョンについて語る原田社長

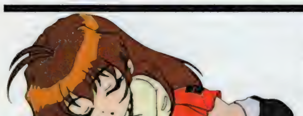


⬅Mac OSとOffice 98のロゴを組み合わせたTシャツを着た古川氏

CD-ROM

動く!!眠る!!ノエルキャラ

人気恋愛シミュレーションゲームのキャラクターが3Dポリゴンとなって登場。この『Voice NoëL』は、ノエルキャラがデスクトップ上で動き回るのだ。しかも、「IBM Via Voice」の音声認識技術を使っていて、ユーザーの呼びかけに反応して動き、喋りかける。最初に発売されるキャラは清水代歩。第2弾として門倉千紗都が11月25日に発売予定だ。





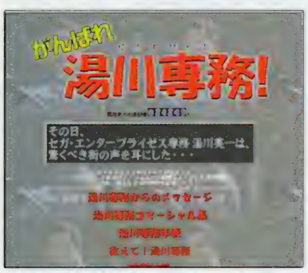
⬆➡キャラ設定はこんな感じ。実際には全て3Dポリゴンで彼女達がデスクトップ上を動き回る

●WIN95&98&NT●デスクトップアクセサリー●パイオニアLDC●発売中●8800円

TOPICS

湯川専務を応援しよう

TVCMで一躍人気者になったセガの湯川専務。この人が実は本物のセガの専務だということは、もう知ってるよね。その湯川専務を応援するコーナーがセガのホームページ内にオープン。専務からのメッセージやヒストリー、CMのムービーファイルなどが収録されている。セガ応援の意味を込めて、覗いてみよう。



⬆湯川専務が初めて出演した、セガの玩具、ロボピッチャのCMも見られるのだ!
http://www.sega.co.jp/sega/yukawa

スタパ斎藤の地獄(フロムヘル)から恐怖が悪魔の計算機男の死闘・アンドロイドは電気羊の夢を家政婦と見た・美人女将秘湯紅葉湯けむり殺人事件年末2時間スペシャル世紀末滅亡編(以下略)

—第11回(最終回)— 連載1周年を待たずしてサヨナラ昇天!地獄!

全米震撼型コンピュータ
Apple iMac



価格:178000円
主な機能:素晴らしくカッコ良すぎるのでクラクラして倒れちゃう人続出という点が国際問題に発展するかもしれないと言われているアップル社製iMac/嫌になるほどド速い中央処理装置は話題の233MHzG3プロセッサ/ディスク4GBメモリ32MBで彼女もアッハン/FDDなんかねえしSCSIだってねえ潔さで彼氏もズシャァッ/周辺機器はUSBでつなぐんダ/凄まじいモデムが内蔵されているけど決して内臓じゃないんよネ内臓だと腐っちゃうから機械の中は(以下略)

魔性の林檎印から地獄の計算機登場

ダメだダメだダメだ!!あんたらまるでわかっちゃいねえんだ!!地獄から来た地獄のコンピュータってのがどんなものなのか、ちっともわかっちゃいねえんだ!!ていうかそんなのわかりたくねえよ>俺!!くわ!!

ていうかi-Macだ!!絶対にどう考えてもi-Macだ!!すなわち地獄を支配する魔性のコンピューターメーカーことアップル社が放つ大ヒット間違いナシの全米震撼型計算機がコレ!!

まず見てくれ!!見て見て見まくって目ン玉がキム玉になっちまうくらい凝視すれ!!このデザイン!!凄まじい!!怒濤のカッコ良さに人類全員余すところなくウッフンカッフン!!そしてその内容はCPU(ホントはMPUって呼びたいんだけどネ)は233メガのG3プロセッサ!!こいつはペンティアムよりド速ぇからインテルもビビッテル!!

さらに56000bpsの超ド高速モデム内蔵だしネットワークポート装備だしインターネット系ソフトも万全!!すなわちコレ1台あれば貴様もネットワーク地獄へ大転落だし電話代10万円オーバーでウハウハだ!!

とどめには最新で最強で激ナイスなUSBポートが2コもあるから周辺機器つなぎまくりでも大安心!!大安心だからカノジョもカレシも毎晩ムニュっ!!

この最強に外見だけカッコ良くて最高に内容だけ高性能なコンピュータをキミのその汚い机上に置くだけで全人類が向こう3ケ月は羨望の眼差しを向け続けると言われているからやっぱ買うしかねえよなコレはな!!

ていうか俺はまだ買ってません!!ていうかいずれ買うかどうかも決めてません!!なぜなら!!俺の最強に強まったマック用周辺機器は、そうは簡単にはi-Macには接続できないからでした!!ガーン!!接続してえ!!つなぎてえ!!俺はオマエとつながりてえんだよ畜生ビンビンなんだよ!!そんな心情だった!!そして第二の未購入理由は!?それはこのパソコンにはわしの大好きなフロッピーディスクが入んないヨ!!USB対応の外付けディスクドライブを買わないとボクちんの大好きなフロッピーディスクちゃんを大挿入できないのだった!!

ていうかそんなこたぁ些細な問題じゃねえかよこのタコ細かいこと言うな死ねバカ>俺!!そうだそうなんだよアニキ!!ぐだぐだ言ってねえでこの超高性能だし超優良デザインだしたった17万8000円のコンピュータ買えっつってんだド外道!!

そうだ男はi-Macだ!!コレ買ってCD-ROMとネットワークだけ使って完結してこそ男の中の男!!すなわち男の内部にいる男だからつまり妊娠中男性!!不気味だ!!ていうかネットワーククライアント(ネットワークにつなぐためのコンピュータだゾ)としてメインに使うべきコンピュータだと思った。あとオウチにウィンドウズNTサーバーがあってLANとかやってる人にもオススメだと思った。あとインターネット遊びをしたい人にもオススメだと思った。あと初めてパソコンとかやる人にも案外いいかもと思った。でも現在の日本のコンピューティングスタイルを考えると仕事用マシンとしてはイマイチ向かないかもしんないような気がしなくもないというウワサをも聞いたような気がし(以下略のまま最終回)

渋谷洋一の RED OUT!

THE RETURN OF HIGH-ROLLER

▶第11回(最終回) パソコンゲームのすすめ

ゲーム好きならパソコンゲーム



ウィーッス! 渋谷洋一だ。突然だが、ぱそじゅげも最終回ということで、今回は単にゲームソフトの紹介だけでなく、パソコン(ネットワーク対応)ゲーム全体としての魅力も伝えていきたい。特に、パソコンゲームはハードが高くてだとか、やれ覚えることが多すぎて面倒臭いだとか、いまだ二の足を踏んでいるゲームファンのパソコン導入のきっかけとなってくれればと思う。

確かにパソコンは安くなったとはいえ、満足のいくものを一揃えするには、パーツで買って組み上げても20~30万円はするし、当然OSやらネットワークやらコンピュータに関する知識も必要とされ、決して敷居は低くない。だが、それらの苦難を乗り越えた先には、最新のCGグラフィックスをムービーではなく、実際のゲーム画面として楽しめ、また多国籍多人数通信対戦の未知なる興奮がプレイヤーを魅了するのだ!!

パソコンゲームのいいところを列記すると、1024×768ドット、いや金さえあればそれ以上の解像度で、オープンGLの超美麗な3DCGがグリグリ動く。もちろんサウンドもCDと同じクオリティ、いやゲームが対応していれば、DAT、いやそれ以上の音質で4スピーカーの立体音響で楽しむこともできる。またデジタル回線とTAがあって、インターネットに接続できるならば、世界中の人々と、年齢性別国籍問わず、協力してドラゴンを倒したり、ときには殺し合ったりもできる。ゲームによっては、数百人同時に同一のゲーム空間を共有するものもある。それと、なんとゲームソフトは基本的にタダ。インターネットからダウンロードして、実行するだけ。もちろん、タダのものは、機能限定されているが、ほとんどがそれでも十分に楽しめ、通信対戦もできるほどのものだ。まず試せる。納得がいったら完全版の製品版を買えばいい。クリエイターの懐の広さ、自信が伺える。そこには、つまらないものは売れないというごく当たり前のことだが、重要なことがある。雑誌の受け売り、広告イメージだけではソフトは売れない。つまりある程度そこには、ユーザー主導の世界があるということ。売れる=いいゲームという図式が成り立っている。いいゲームが伸びていく土壌がある。さあ今からでも遅くはない、そんな摂理の中にあなたも入ってみては、いかがかな?



今回、画面を掲載している『シン』も、ネット上からデモ版をダウンロードできる



有名なイドのクエーク2エンジンを使用した、最新3Dアクションシューティングゲーム。もちろんマルチプレイ対応だ

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー!
これがじゅげむのおすすめゲームだ!!



最大4人で協力し、街のギャングを一掃せよ!!

光ファイバーによる通信協力プレイ!

アメリカのダウンタウン、ディーゼルタウンをあっという間に乗っ取ったギャング「インフェルノ」。だが、彼らが逃した唯一のギャングチームがあった。小人数ながら最強と噂される「スパイク」である。「インフェルノ」のリーダーの号令によって、街中のギャングたちが一斉に動き出す。そう、「スパイク」を叩き潰すために……。『スパイクアウト』は、光ファイバーを使い最大4人まで同時に協力プレイが可能な、面クリア型3Dアクションゲーム。プレイヤーは4人構成のギャングチーム「スパイク」からひとりを選び、敵のあふれかえる街中を進んでゆく。ビートボタン連打で連続攻撃が出せ、さらにチャージボタンによる特殊攻撃などが可能。1対多なのでいかに囲まれないように戦うか、といったことも重要だぞ。

前半ではセガの注目作
『スパイクアウト』を大特集!
後半ページでは、注目作コナミの
『ビートマニア3rd Mix』、
ほか秋の新作をドドーンと紹介!!
注目作、コナミの『ビートマニア3rd Mix』、
そしてついに『ソウルキャリバー』の
連載も開始だ!!

スパイクアウト

■セガ　■稼働中

基本はビートボタンで連続攻撃!

Bボタン連打で連続攻撃が可能。キャラによる違いはあるが、コンボのラストには強力なふっ飛ばし攻撃が出せる。ただし、状況によっては隙を作ることになるので要注意。





⬆選択したキャラにより、直線的なパンチ、シャープなキック、回転系の打撃など、モーションも様々だ

⬅ググッと拳にパワーを溜めて強力なパンチ!　でも、その溜めの間に攻撃されることもしばしば……

まわりを囲まれたら B+G+Jでスペシャルアタック

画面左上にスペシャルアタックストックがある状態でB･G･Jを同時に押すとその場で強力な回転攻撃を繰り出して周囲の相手を吹き飛ばすことができる。スペシャルアタックのモーションに入ると敵の攻撃を受けなくなるぞ。



➡大回転投げもスペシャルアタックのバリエーションのひとつ

つかみ中 B+C+J



⬆全方向に攻撃できるスペシャルアタック。囲まれたときには迷わずコレだ!

画面はこんな感じ



- キャラクターフェイス
- キャラクターネーム
- スコア
- 残りタイム
- 現在相手にしている敵とその体力
- スペシャルアタックのストック数　これ1個につきスペシャルアタックが1回出せる。使わずにやられるのはもったいない!
- チャージゲージ　Cボタンを押した時間を表わすゲージ。丸のところでレベルが変化する
- 体力ゲージ　これが0になるとゲームオーバー。ステージをクリアするか、救急箱で回復できる
- ノックアウトした敵キャラ数
- 味方キャラネームとその体力
- レーダーマップ　スタート、ゴール、敵、味方が一目で分かるすぐれもの。敵が見にくい場合は、スタートボタンで表示を変更したり消したりできる

アイテムが出現したら迷わず拾え

アイテムは、体力を回復する「救急箱」、スペシャルアタックの回数を増やす「スペシャルアタックストック」、そして「武器」の3つに分けられる。武器は近くでレバー下とB+Cで拾うことができる。さらにB+Cで投げることも可能。



スペシャルストック

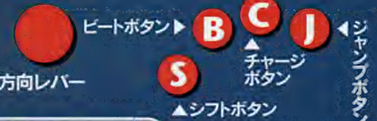


武器



救急箱

操作方法はこれだ



レバー
キャラの移動。同方向に2回で走る。また相手近くで相手方向へ倒すと「つかみ」になる

Cボタン
押し続けることにより攻撃レベルが変化。詳しくは左ページを参照のこと

Bボタン
基本の攻撃。連打により連続攻撃が出せる。チャージ中にも攻撃が可能

Jボタン
長く押すとジャンプ、短く押すと小ジャンプが可能

① チャージゲージをためろ!

チャージアタックを使いこなせれば一人前!?

Cボタンを押し続けると、キャラの周りにオーラが出現し、チャージゲージが溜まってゆく。ゲージが丸のところまで達するとレベルが変化し、繰り出せる攻撃が変化するのだ。それぞれの攻撃特性を把握しよう。



➡Bボタンとは異なる通常攻撃を繰り出す。双方を組み合わせればBBBCCなどといった連携攻撃や空中コンボ





⬆ヒットさせると、相手が一定時間、気絶状態になる。その間にほかの敵を倒してもいいし、大技をヒットさせてもいい

⬅レベル2のふっ飛ばし攻撃。意外と隙も小さめなのでガンガン使っていける。周囲の敵を排除したいときに、ぜひ!

➡最高レベルのレベル4攻撃。相手を吹き飛ばしつつ大ダメージを与えることができる。ただし、隙はやや大きめ



シフトボタンとダッシュで自由自在な移動

➡敵と距離を置きたいときや、ゴールである「ゲート」に向かうときなどに使おう。移動速度はけっこう速め





➡敵に背を向けずに歩いたり、横移動などが可能。ただし、走ることはできないので敵に追いつかれる可能性も

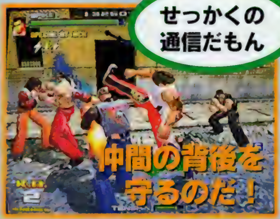


➡ステージによってはこんな高低差があるところに敵が現われる場合も。自分が高い位置にいるときはハイキックなどはヒットしないぞ!

せっかくの通信だもん やっぱり協力しなくちゃね!

本作はひとりより友人と一緒にプレイする方が断然楽しい。それはもちろん通信協力プレイが可能だからだ。アイテムをめぐってケンカするもよし、攻撃は相棒に任せて街並みを散策するもよし、……いや、もちろん協力プレイをするのが本道なんだけど。

➡味方が攻撃中に背後を取られそうになったらもうひとりがフォロー



⬅つかみ中にCボタンを押して敵を羽交い締め。そこへ味方が攻撃!!





⬅味方をつかみ中にBボタンで無敵の合体協力攻撃が出せる!

今月のプレゼントっ!

セガ・清水谷氏より

恒例のプレゼントは非売品の特製バンダナ。これを装備して街中で合体協力攻撃……は、しちゃだめだぞ。欲しい人はアンケートはがきか官製はがきで『アー吠え・スパイクアウトのバンダナくれ』係まで。



これがそのバンダナ。当たった人は大切に使っていただきたいっ?

吠えろ談義 全方位から迫る敵をなぎ倒す快感!!

植竹：この『スパイクアウト』って、『ファイナルファイト』的な楽しさがありますね。

竹石：うん。それぞれのキャラに個性的な技があるから、それを狙っていくのがいいかも。テンシンのアトミックドロップはイカすよ！ やられた敵がケツを手で押さえて、本当に痛そう（笑）。ビートボタン連打してるだけ、っていうよりも決め技狙っていきたいね。

植竹：お。なんかいきなり完結してるし。個人的にはリンダが柔道系（?）の技を使うのがよかった。

竹石：あのミニスカが気になるなあ。スカートとかパンストとか切れちゃわない？

植竹：いや、あれってどーもキュロット状になってるみたい（笑）。キック系多いですからね～、彼女。

竹石：あれ、そうだったっけ？

植竹：……多分。って何を真剣に論議してるんだか（笑）。私的には高低差のあるマップがクセモノだったかな。楽しいけど難しいよ。敵に囲まれちゃうと、もう……。

竹石：でも、その全方向から迫る敵をガシガシなぎ倒すのが爽快。合体協力攻撃とか。さらに、そんな爽快さだけじゃなく、隠しルートとかを探す楽しみもあるし。

植竹：あれは驚いた。でも初心者は普通に進んだ方がいいよ。戦いにくいんだもん、下水道。何人のスパイクを犠牲にしたか……。

竹石：そう、スパイクと言えば奴の連れている子供がいい味だしてた！ 子は親を真似る。コワイデスねー。いいかげんなことはできませんよ、大人として（笑）。

植竹：うんうん。ダメージ受けたり、なにかアクションをすると、ぴょーんと飛んでいくのも楽しすぎ。……でも無敵なんですよね。

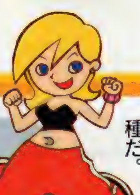
竹石：それはお約束でしょう（笑）。

テンシンのアトミックドロップが炸裂!　こういった見せ技を決めてカッコよく戦っていきたいゲームだ



NEWS TOPICS

『ビートマニア』のコナミからミュージックシミュレーション3連発!!!



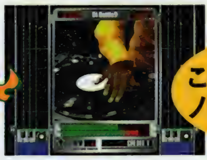


『ビートマニア』につづくミュージック物が目白押し

大人気DJシミュレーションゲーム『ビートマニア』に早くもニューバージョン登場！　本来これだけでも大ニュースなのに、さらに新タイプのミュージックシミュレーションがコナミより発表された。パーティ感覚を重視した『ポップンミュージック』と、ダンスアクションを重視した『ダンスダンスレボリューション』の2機種だ。







大好評『ビートマニア』が"3rdMIX"にグレードアップ!!







『3rd』の新メニューを紹介しよう。まずはゲームモードにより簡単な「イージーモード」が新設された。また、「エキスパート」の判定が減点法に変更。レベルゲージがフルの状態から始まり「BAD」以下の判定で徐々に減点されていく。しかも、ゲージはプレイ中2度と増えることはないというキビシーさだ。もちろん新曲も収録されているぞ！

スペシャルプレイを紹介!!

●バトルプレイ
1Pと2Pが同じ曲を同時にプレイするモード。スコアを競い合う。

●ダブルプレイ
前作同様、1人のプレイヤーが1P·2P両方を同時にプレイする。

●ヒドゥンプレイ
こちらも前作同様、ゲージの譜面が途中で消えるモード。

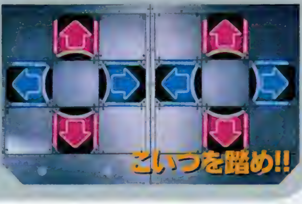
Dance Dance Revolution

リズムに乗って踊りまくれ!!

ミュージックシミュレーションシリーズの極めつけは『ダンスダンスレボリューション』。曲に合わせて、画面上の4方向の矢印の通りにフットパネルを踏むのだ。曲は東芝EMIのダンスコンピレーションアルバム「Dancemania」の中から有名曲をピックアップ。往年のポップス系からUKで人気のライトダンス、コナミオリジナルの超高難度の曲まで多彩なラインナップを用意している。



➡足下にある前後左右のパネルを画面の指示通りに踏むだけで、踊れてしまえた気分になれる画期的なマシンなのだ!



pop'n music ポップンミュージック

パーティ気分でビートを刻め!!

『ビートマニア』をよりポップにアレンジしたのがこの『ポップンミュージック』。『ビート～』との違いは、ターンテーブルがなくなり、ボタンが9になったこと。これによりみんなでワイワイ協力プレイが楽しめるようになったわけだ。また、選んだ曲によってCPUのライバルが登場。一定のスコアを越えると、「おじゃま」が発生し、あの手この手でプレイの妨害をしてくるのだ!

⬇モードは「ビギナー」「ノーマル」「ハード」の3段階







⬆憎き「おじゃま」がプレイを妨害。音符を隠すのは序の口だ!



GUNなやつら

この秋注目のガンシューティング2作をご紹介!!

最近景気のよい話を聞きませんなぁ……なーんて暗い話をしているアナタ！　ここで紹介するガンシューティングでもやって、憂鬱な気分を吹き飛ばしましょう。

今回紹介するのは、ナムコの『ガンメンウォーズ』と、コナミの『エヴィルナイト』。このふたつのマシンの優れた点は、3人以上の同時プレイができること。やっぱり、ライバルは多い方が燃えるからね。





君はホラー派？それともコミカル派？

EVIL NIGHT

次々と襲いくるゾンビを蹴散らすホラー系ガンシューティング。『ヘンリーエクスプローラーズ』のスタイルを継承し、最大3人までの同時プレイが楽しめる。しかも1P·3Pはハンドガンを、2Pはショットガンといった具合にエントリー位置によってガンの性能が違ったりする。また、ステージのクリア条件でシナリオが分岐するマルチストーリーシステムを採用。ひと味違ったストーリーも楽しめるぞ！







3人でアンデッドを撃ちまくるっ!

GUNMEN WARS

ガンメン取り込み機能付きサバイバルシューティングゲーム

プレイヤーの顔を取り込んでゲーム画面上に表示する「顔取り込み」シリーズの第2弾『ガンメンウォーズ』が登場する。自分の顔が入ったロボットを操り、敵チームのロボットを破壊しまくるサバイバルゲーム。憎いあいつの顔めがけ、打って打って撃ちまくれぇ!!



⬇相手の顔が表示されいる分、隠された嗜虐心が程良く刺激される。



今月の注目作

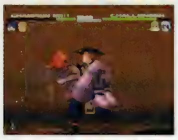
シリーズ最新作には数多くの新要素がつ!!

第一報から早1年半、待ちに待った『デッド・オア・アライブ』シリーズの最新作の続報が届いた！　本作『++(プラスプラス)』は、一応、前作のリニューアル版という位置づけだが、新作と同等の変更が加えられている。主な変更点は「タッグマッチモード」の導入、すべての技に返し技が存在する「リバーサルシステム」の採用、カウンターからの連携をねらえる「クリティカルヒット」を用意したことなどがあげられる。ほかにも、新キャラや新技なども追加や、デンジャラスゾーン以外でも受け身がとれるなど、細かい点の見直しも行なわれている。



⬆「クリティカル」により、一発逆転がねらいやすくなった

ファン待望の『++』ついに完成!?



⬆体力ゲージ下のキャライラストに注目。複数のキャラが選べる



⬆PS版のキャラ「あやね」も登場。もちろん新コスチュームだ!

アーケードに吠えろ！

もうすぐ街で会える COMING SOON!

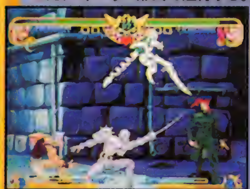
今月はカプコンとアリカ＆ナムコの格闘ゲームの新作、さらにクイズに答えてサラブレッドを育てるという一風変わったクイズゲームを紹介！

ジョジョの奇妙な冒険

●2D格闘アクション
●カプコン



⬆1Pプレイは原作の物語をなぞった、ストーリー形式で進行する。


⬆分身であるスタンドを巧みに操ることが、勝利への近道だ。

週刊少年ジャンプで好評連載中の「ジョジョ」が、格闘ゲームとなってゲーム界に殴り込みをかける。本作の主人公となるのは、スタンド・スタープラチナを操る空丞承太郎。そう、シリーズ中、最も人気の高い第3部がゲームの舞台となるのだ。ポルナレフや花京院など、ガッチリ脇を固める主要キャラクターももちろん登場。それぞれが、個性に満ちた独自のスタンドを駆使して熱いバトルを展開する。原作ファンは要チェックの作品だ。

ダービークイズ マイドリームホース

●クイズ
●ナムコ


⬆イベントによって、馬の正確が突然変わることもあるぞ。




⬆レースごとに馬券が購入できる。自分の馬に賭けるか、それとも……。

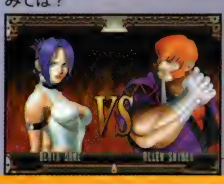
クイズをとおして、馬主気分が味わえる異色のゲームが、満を時してリリースされる。生産、調教、レースと、馬の一生すべてにクイズの回答結果が影響。当然プレイヤーの解答率が悪くなれば、自分のカワイイ馬も駄馬になってしまうワケ。見事レースで勝利を収めれば、多くの賞金が与えられる。また、その獲得賞金総額によってはエンディングも変化するのだ。馬の「殿堂入り」を目指し、知識をフル回転させてレースに望もう。

ファイティングレイヤー

●3D格闘アクション
●アリカ

⬇多種多様なシステムを駆使して、手強いライバルをナギ倒せ！


⬇アレンとブレア使いのプレイヤーはこのキャラからはじめてみては？



「ストーリートファイター」の3D版『EXシリーズ』を開発したソフトハウスアリカと、『鉄拳シリーズ』で知られるナムコが共同開発したゲームがこれ。最強の格闘ゲームを目指して『ファイティングレイヤー』が今、始動する！ EXの特徴であった派手な演出と練り込まれたゲームシステムは本作でさらに進化。格闘ゲーマーは大いに期待できる作品になるだろう。また、EXからアレンとブレアの友情出演が決定。EXファン必見のタイトルだ！

FIGHTING LAYER

ソウルキャリバー追っかけ企画 SOUL EDGE 探索船団（ソウルエッジたんさくせんだん）

第1回 キリク編



目覚めし宿命！ 呪われしその身を浄化するために





一夜にしてすべてを失った棍術の達人

捨て子だったキリクは臨勝寺で棍術を学びながら立派な青年に育った。しかし、彼が滅法棍の正統伝承者となる免許皆伝式の前夜、イヴィルスパームによって真行山一帯が邪悪なエネルギーに侵され、人々が次々にイヴィル化、互いに殺し合いを始めてしまう。滅法棍を持って暴れ始めたキリクは幼なじみのシャンレンによって肩に「末法鏡」を掛けられ、完全なイヴィル化を免れるも、慕ってくる僧たちすべてを殺さねばならなかった。翌日、目を覚ましたキリクの前に皆伝者に奥義を授けるためにやってきたという老人が現れる。彼に、末法鏡をはずした途端、滅法棍とキリク自身がイヴィル化してしまうと知らされるキリク。第2のソウルエッジとなりかねない滅法棍と己自身を浄化するため、彼は旅立つのだった。

PROFIEL

2月9日生まれ、19歳。身長167cm、体重63kg、血液型A型。家族構成、出身地は不明。
幼少の頃から臨勝寺という寺で育てられ、真行山臨勝寺棍法奥伝を学ぶ。

使用武器 滅法棍

読者も吠えろ

9月といえば秋のAMショー。どんな新作が出るのか楽しみだね。

●『KOF'98』『ソウルキャリバー』『ストZERO3』と今年の夏はとっても大変です。今までこの3台で使ったお金のことを考えると暑い夏も涼しくなります。（栃木県・AAA）

☆そろそろ涼しくなってきてますが、懐は大丈夫？ 私は時間を作っては『サイキックフォース2012』や『ソウルキャリバー』をプレイ。懐が涼しくなる前に時間がないっす。（植竹）

●『ストZERO3』や『サイキックフォース2012』では「挑戦者求む！」のほかに「初心者です。おてやわらかに」とか「かかってきなさい！」とか選べるなりました。今後は「腹減った」とか「彼女（彼氏）募集中！」とか出てくることでしょう。（愛媛剣・山本和敏）

☆やっぱり「のど乾いた」とか出したら、店員さんがジュース持って来ないかな。（竹石）

●今、『KOF'98』にハマってます。画面の中で動く舞の体を見ただけでムラムラしてくるのはオレだけではないはず。ねぇ、みんなもそうでしょう？（東京都・もりやさん）

☆舞もいいけど、やっぱりシェルミーかな。あの投げ技を受けてみたいっす。実は復活したおやじチームや、アメリカンスポーツチームを使ってムラムラしてたりする今日この頃。（豊田）


予価7800円(税別)
for Windows95/98
魔淫の宴
始めよう、昏き悦楽の宴を
卑劣な手段で囚われた二人の姉妹……
日の光すら届かない、閉ざされた空間に
哀しみの悲鳴がこだまする……
犯され、汚され、
凌辱の限りをつくされる
美しき姉妹の運命は……
10月23日[金]発売予定
TRY
BLACK PACKAGE TRY
〒130-0026 東京都墨田区
両国1-2-5両国パークハウス205

エロティカ・ヘブン

あなたの**欲望、**満たします　18歳以上OK!

案内人◎内藤みか

秋深し、隣はナニを、の季節よね。
そんなあなたのフトコロに今月も18禁を捧げるわ！
だけど今月でこのコーナー、ついにおしまいなのよ（涙）。
長らくの御愛用、ホントにありがとう。みんな、これからもHでね！

女神の秘密、解いてみたい



➡横たわる美女。だけど、この肉体には大きな謎が……
⬇こんなポーズをとらされちゃって、ドキドキするやらひくひくするやら…



➡とっても気持ちよくて耳たぶも頬も染まっちゃった♥



神々の歴史を辿る、本格RPG!

戦女神（いくさめがみ）

●エウシュリー●WIN95/98版●8800円●11月下旬発売予定

神話と現世を結ぶ繊細なRPGが新レーベルから発売されるの。神殺しの罪により半男半女の身体となったセリカを中心に、戦闘や出会いなどが繰り広げられてゆく物語なのよ。女神や女騎士など、登場人物が神秘的なのに加え主人公のセリカ自身も半分は女。ある前兆が起きると胸が膨らんできたりとちょっぴり妖しいシーンもあるの。また、戦闘シーンでは「A・F・B・S（アクティブフレームバトルシステム）」を搭載。美少女ゲームには少ない本格モードをテンポよく戦えるよう工夫されているの。物語は進めば進むほど謎も複雑になっていくの。神殺しの意味が明らかにされていってドキドキしちゃうわよ。主人公を守るために肉体を投げ出す可愛い魔女がいてくれるのも、うれしい限りよね。

こんな人はどうぞ!
- 神話好きな人
- ＲＰＧにはうるさい人
- 神をも恐れぬ人

底知れぬ乱れ……お嬢様たちの、



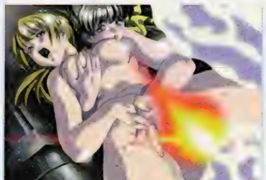
⬆女王様の命令には絶対服従よ。犬になって、ワンとお答えなさいッ！

こんな人はどうぞ!
- ロリロリにラブな人
- ＳＭビギナーな人
- ごっこ遊びが好きな人



⬅学園の秘密の部屋には、ドロドロでネチョネチョな世界が待ち受けているかもよ





⬆お嬢様はパンティーまでもがプライド高そうにきゅっと締まっていらっしゃるのね
⬅突然胸をあらわにさせられちゃった！　おっぱいの先が緊張で固くなっちゃう……

名門学園で繰り広げられる過激なプレイ

美しき獲物たちの学園

●ミンク●WIN95/98版●8800円●発売中

名門校で繰り広げられる欲望と野望に満ちた事件を追ったAVGの登場よ。このゲームの主人公は二人。純真な美少女・明日菜ちゃんと完璧なまでにお嬢様な由利香さまのどちらかをあなたは選んでプレイを始めるの。でも、このゲームのウリは、なんといってもザッピングシステム。ゲームの途中で視点を別のヒロインの方に何度でも切り替えられるのよ。だから、それぞれの人生や心理を味わいながらゲームを深～く楽しむことができちゃうの。ウィンドウの隅に現れるサドマゾ度ゲージも楽しみのひとつ。頑張って学園の闇を探り当ててちょうだいね♥

PlayStation・NINTENDO64・SEGASATURN
毎月当たるハード&ソフト

ハードよりどりみどり だよん

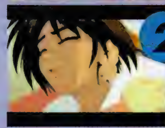
ハードは毎月3機種を！

毎月の「じゅげむセレクション」から
今月のソフト

火星物語
(提供／アスキー)
3名様

サンパギータ
(提供／SCEI)
3名様


1


2

SEGASATURN 5 1名様
NINTENDO64 4 1名様
PlayStation 3 1名様



締め切りは10月30日 当日消印有効だョ！

じゅげむ プレゼント&アンケート

じゅげむ編集部の引っ越しが無事に終わりました。心機一転、プレゼントも大幅パワーアップ(当社比)。でもなかなか当たらないのよネ。

PRESENT

当選者の発表は1月号にて

『きまぐれマイベイビィ』サイン色紙

各1名様(提供／アクセラ)
好評発売中の娘育成型スゴロクゲーム。キャラクターデザインの本山浩司氏書き下ろしサイン色紙を


6

『スパイクアウト』特製バンダナ

10名様
(提供／セガ・エンタープライゼス)
話題のネットワーク型アクションゲームがいよいよ登場。今号の「アー吠え」でも紹介しているので、そちらもよろしく



10

SS用ソフト『パズルボブル2X』

5名様
(提供／タイトー)
パズルゲームの定番『パズルボブル』。定番だからこそサタコレでも登場。バブルン、ボブルンも元気



9

PS用ソフト『Echo Night』&テレカ

各5名様
(提供／フロム・ソフトウェア)
ハイクオリティのCGと謎解きが面白い『Echo Night』。発売を記念してソフトとテレカを



7 8

『スレイヤーズえくせれんと』オリジナルテレカ

5名様
(提供／バンダイビジュアル)
劇場版最新作『ごうじゃす』も大盛況なスレイヤーズのOVAシリーズ第2弾が10月25日にリリース。その発売を記念して


13

PS用ソフト『スターオーシャン The Second Story』

10名様
(提供／エニックス)
特徴的な戦闘場面と多彩なプライベートアクションが魅力のロールプレイングゲームをド～んと



12

『アストロノーカ バブー人形』

セットで10名様(提供／エニックス)
憎らしいけど憎みきれないお邪魔キャラクターの「バブー」。その可愛らしい指人形を3色セットで


11

PS用体験版『いただきストリートゴージャスキング』

15名様 (提供／エニックス)
FC版、SFC版が好評だった『いたスト』PSが登場。まずはこの体験版をゲットして"駆け引き上手なお金持ち"を目指せ!!



16

PS用『クレイマン』シリーズ体験版

7名様 (提供／リバーヒルソフト)
「じゅげむの1本」でも取り上げた『クレイマン～』のお得な体験版がこれ。なんと『1』、『2』が1枚のディスクに



15

『エアガイツ』特製ポストカード&ステッカー

セットで10名様 (提供／ドリームファクトリー)
斬新なシステムや、あのキャラクターが登場することでも有名な『エアガイツ』の特製ポスカ&ステッカーを



14

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

8474

差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

150-8790

003

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部 行

150 8790 003

待つ!投稿! GEM団5!他

□五劫のすり切れ(200字程度)　□アーケードに吠えろ
□ボイオピ　□オレゲー　□投稿特攻王国
□ポストマンQ(カプコン)　□ゲムゲム35

都道府県　● 名前

ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年11月

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

8475

差出有効期間
平成10年12月
31日まで
切手をはらずに
お出しください

150-8790

003

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部
GOO BOO係 行

150 8790 003

GOO! BOO! にご協力下さい

今月のリクエストはこれ!!

1. エンドセクター　2. 峠MAX2　3. ビシバシスペシャル　4. NAVIT
5. いただきストリートゴージャスキング　6. カクテル・ハーモニー
7. DEBUT21　8. ザ・ゲームメーカー　9. シャイニングフォースIII
10. ドラゴンクエストモンスターズ　11. 御神楽少女探偵団　12. 封神演義
13. ポケットモンスターピカチュウ　14. ナムコアンソロジー2

このほかのタイトルもジャン^{2}募集中!! (さあ、裏面に書きまくれ)

プレゼントの送り先をお書きください

●氏名(フリガナ)　●性別 □男 □女　●希望プレゼント 番号

●住所 〒

●電話番号 (　　) 　-　　●Fax. (　　) 　-

ペンネームをお書き下さい　● 名前

ペンネームは7文字まで

じゅげむ 98年11月

Let's! GOO! BOO!

GooBooの書き方&システムのご説明

オモテのソフトに対するGooBooを中心に集めていますが、他のソフトでもかまいません。書き方は自由。GOO!かBOO!どちらかお選びください。具体的な意見は掲載率がグ～ンとup!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

番号［　］またはソフト名［　　　　　　　　　　　　　　　］

□GOO!□BOO!

ご協力ありがとうございました

読者アンケートハガキ

Q1 テレビゲームはどのくらいの頻度で遊びますか？

Q2 じゅげむの購入状況は？

Q3 買う前に興味を引かれた記事は？〈企画〉〈ソフト〉〈連載〉

Q4 読んでみておもしろかった記事は？〈企画〉〈ソフト〉〈連載〉

Q5 読んでみてつまらなかった記事は？〈企画〉〈ソフト〉〈連載〉

Q6 読んでみてソフトを買いたくなった記事は？

Q7 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください

Q8 過去1カ月間で何本のゲームソフトを買いましたか　SS　本　PS　本　N64　本　PC　本

Q9 この1ヵ月でゲームソフトにいくらぐらい使いましたか？

Q10 あなたは自分のことを何ユーザーだと思いますか？

Q11 じゅげむ以外によく読むゲーム雑誌を3つあげてください

Q12 以下の機種で発売を楽しみにしているゲームソフトをひとつお答えください
【タイトル】
【ハード】（○で囲む）
N64　SS　PS　GB　SFC　DC

Q13 「じゅげむ」へご意見をお寄せください

今月のじゅげむは100点満点で(　　)点

フリガナ

●氏名　●性別□男□女　●お誕生日□昭和□平成　年　月　日生(　)歳

●住所 〒

●電話番号(　　)　-　●Fax.(　　)　-

●職業・学校 番号　1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.大学生　5.浪人生　6.短大生　7.専門学校生　8.会社員　9.フリーター　10.自営業　11.主婦　12.その他

●希望プレゼント 番号　●電話やFAXなどの取材に　□応じてもいい　□応じたくない

ご協力ありがとうございました

アンケート —— このアンケートに答えればプレゼントがもらえるかも

（このページの右側にあるハガキを使ってください。）

Q1 テレビゲームは、どのくらいの頻度で遊びますか?
01 毎日
02 週に3～4日
03 週に1日
04 月に1～3日
05 それ以下

Q2 「じゅげむ」をどのようにお求めになっていますか?
01 毎号買っている
02 時々買っている
03 初めて買った

Q3 今月号を購入する際、どの記事に興味を引かれましたか?（リストを見て答えてください。複数解答可）

Q4・Q5 読後おもしろかった記事、つまらなかった記事をリストの中から選んでください。（複数解答可）

Q6 読後ソフトを買いたくなった記事はどれですか?（リストの中から選んでください。複数解答可）

Q7 現在持っているゲーム機・パソコンをあげてください。（以下の機種名の中からお答え下さい）
<機種>
01 スーパーファミコン
02 サターン
03 プレイステーション
04 NINTENDO64
05 ゲームボーイ
06 3DO
07 PC−FX
08 ネオジオ
09 ネオジオCD/CDZ
10 PC98シリーズ
11 マッキントッシュ
12 WINDOWSマシン
13 その他

Q8 過去1カ月間で何本ゲームソフトを買いましたか?ハード別に本数でお答えください。
（PS＝プレイステーション
SS＝サターン
N64＝NINTENDO64
GB＝ゲームボーイ
SFC＝スーパーファミコン
PC＝パソコン）

Q9 1ヵ月間にゲームソフトにいくらぐらい使いますか?
01 まったく使わなかった
02 500円～3000円
03 4000円～10000円
04 11000円～15000円
05 16000円～20000円
06 21000円～30000円
07 それ以上

Q10 あなたは自分のことを何ユーザーだと思いますか?
01 初心者
02 中級者（ライトユーザー）
03 上級者（ヘヴィーユーザー）

Q11 よく読むゲーム雑誌を3つあげてください（複数回答可）
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃NINTENDO64
06 電撃プレイステーション
07 電撃G'sマガジン
08 電撃SEGA SATURN
09 プレイステーションマガジン
10 THE プレイステーション
11 ハイパープレイステーション
12 ファミ通PS
13 サターンマガジン
14 サターンファン
15 GREAT SATURN Z
16 ゲーメスト
17 Game Walker
18 ゲーム批評
19 その他

QUESTION

記事リスト
＜企画＞
01 実録ゲーム裁判
02 ゲームの作法2
＜ソフト＞
03 ドリームキャスト[COUNT DOWN!!]
04 ビートなマニアの音楽講座
05 FFⅧの基礎知識
06 メタルギアソリッドを10倍楽しくする方法
07 ドラゴンクエストモンスターズ
08 ソニー最新作4連発
09 ピカチュウに夢中
10 ゲームボーイカラーのすべて
11 チョコボの不思議なダンジョン2
12 飯野賢治インタビュー
13 『AZITO2』秘密基地の作り方
14 ヒーロー作戦
15 L.S.D講座
16 グレイトヒッツ
17 火星物語
18 三國志Ⅵ
19 レガイア伝説
20 サンバギータ
21 Let'sスマッシュ
＜連載＞
22 じゅげむの1本！『メタルギア・ソリッド』
23 Cross G 佐竹雅昭
24 新世紀のヒロインたち
25 じゅげむDATA BANK
26 じゅげむNEWS PRESS
27 プレイステーションのある暮らし
28 SATURN LIFE
29 D2タイムズ
30 こなみパラダイス
31 くいしんぼう！犯罪
32 ポケカメ電撃作戦
33 小林真文のあの方と私
34 飯野賢治の世界ぶらぶら日記
35 岡本吉起のきまぐれらくがき帖
36 GEM団5
37 技辞典
38 BOOKS・CD・イベントガイド
39 ゲーム天気予報
40 先取り！GAME情報局
41 今月のゲームカタログ
42 注目ソフトピックアップ
43 GooBooレビュー
44 ソフトみじん斬り
45 ぱそじゅげEX
46 アーケードに吠えろ！
47 エロティカ・ヘブン！
48 じゅげむプレゼント&アンケート
49 欄外投稿 五劫のすり切れ

●『じゅげむ』のはみだしコーナー"五劫のすり切れ"、読者投稿ページ"GEM団"にご応募ください！裏技も大歓迎！

9月号「毎月当たるハード&ソフト」当選者発表

1 ガンバァール 3名
（大阪府） 原田真成
（奈良県） 山本一未
（沖縄県） 饒平名寛高

2 トラップガンナー 3名
（神奈川県） 町野正樹
（愛知県） 花村大介
（兵庫県） 酒匂良太

3 PlayStation 1名
（福岡県） 中村香奈子

4 NINTENDO64 1名
（徳島県） 濱崎幸子

5 SEGASATURN 1名
（愛知県） 平松弘毅
（敬称略）

※その他の賞品の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます

Next Issue

じゅげむ12月号は10月30日（金）発売！

●新作ゲームの発表が目白押し、あのハードの新作も……
熱狂！ゲームショー報告

●じゅげむの名物企画 満を持して登場!!
ゲームの大疑問100

●最新ハード、新作ソフト情報も充実
大好評 Dreamcast Countdown
スクウェア快進撃、FFⅧ情報

ファイナルファンタジーⅧ／ドラゴンクエストⅦ／G-POLICE／COOL BOARDERS 3／ドカポン！怒りの鉄剣／破壊王／スマッシュコート2／64大相撲2／ゲームソフトをつくろう／ZEUS／ベンベントライアイスロン／アナザー・マインド／リベログランデ／SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）／せがた三四郎 真剣遊戯 and more...

より面白く、より役立つ「大人のゲーム誌」を目指して、『じゅげむ』は変わり続けます！

じゅげむも新時代に突入!!
読者が本当に面白いゲームを選べるよう、探せるようにより充実させていきます。
毎号欠かさず読んでね!!

【読者のGooBoo大募集！】
読者のナマ声掲載もさらに強化。キミの声が『じゅげむ』を作る!
実際にプレイしてみて感じた、そのゲームのいいトコ悪いトコ、どしどしコメント送ってください。今月のソフト・カタログで取り上げたタイトルについては特に歓迎!
GooBoo投稿用ハガキに記入の上、送ってください。お待ちしてます!

『五劫のすり切れ』『GEM団5』 投稿大募集!!

情報ページの大人気欄外コーナー投稿募集中。『すり切れ』は笑えるエピソード、ちょっといい話など、ゲームにまつわる小ネタを。『GEM団5』はボイオビ、オレゲー、フリーのるつぼ、知りたいことやってほしいことなんでもドッシドシご応募ください。

ニフティサーブからの応募 「GO SFULABO」と入力して「Futurelabo.station」にアクセス。「4.データライブラリ」内にある「3.募集してます-『じゅげむ』五劫のすり切れ」に、アップロードするだけ！詳しくは「Futurelabo.station」の概要を読んでください。

じゅげむホームページのお知らせ 「じゅげむon LINE」【http://www.recruit.co.jp/jugemu/】はただ今工事中です。もうしばらくお待ち下さい。

もちろん、右のアンケートハガキや官製ハガキでの応募は受け付け中。ネタはペンネーム込みの150文字以内で。ドシドシ応募待ってま～ッス♥

リクルートの情報誌の次号告知が無料でFAXやインターネットでご覧になれます！
首都圏発行の19種類の情報誌について、現在発売号の特集や内容、次号告知を紹介しています。ぜひご利用ください。
●インターネット：リクルートマガジンプラザ【http://www.recruit.co.jp/mplaza】 ●FAX：リクルート情報FAXサービス【03-3576-9430】

編・集・後・記

ここ数日、パソコンの『勘定奉行』というソフトで数字を睨んでいることが多い。それもこれもみんな読者のためを思ってのことなんだけど…。暦ではもう秋、なのにまだ夏休みをとれていない、なぜ? （ヨッシー）

昼は暑くて夜は寒い。編集部ではカゼが流行りまして、ついでに目が腫れる伝染病まで流行りまして、次に何が流行るのか?ちょっと暗い話題の世の中ですから、楽しいことが流行ってほしいなぁ… （成田）

中田の2得点を見届け寝不足な今日この頃。編集部もみんな睡眠不足です。しかしユベントス相手にすごい活躍でした。じゅげむも負けじと次の号は大幅リニューアル。読者の皆さんに熱いシュートをお見舞いしちゃうよ～ん（ちゃかい）

来月号でまたもリニューアル！ついでに編集部もリニューアル！のこぎり鳥はどこ義理欠いた…ってな訳でワタクシもサヨーナラです。今までお世話になった方々、ホントにありがとうございましタ。（ファイターこと塚）

最近、起きる時間が加速してるんすよ。目覚ましをかけなくても7時には起きてしまって…もう少し眠らせて!って自分に言いたいっす。でも、朝と深夜の雷門の散歩はいい感じ。年寄りくさいかなぁ。 （福助）

会社が渋谷に移転して、帰りに色んなトコに遊びに行けちゃう♥な～んて思ってたのに、全然。渋谷って実は遅くまで開いてる店が少ないのね。新橋の「なんどきや」がちょっと懐かしかったりして。（まーりー）

渋谷に移ってよかったことBEST3発表！
1.会社帰りにクラブに行ける。
2.会社帰りにレコード屋に行ける。
3.会社帰りに山頭火でラーメンが食える。
って、帰りしかいい事無いんだっけ・・?（青木）

髪を赤く染めた。自分でやったら、地肌に豹柄ができてしまった。しかも全然落ちない。でも、シャンプーの時に、イチゴミルクみたいな泡が出るのが楽しい。ウフ♥ （フジフジ）

STAFF

Publisher & Editor-in-Chief
芳原世幸

Sub Editor-in-Chief
成田 聖

Editors
酒井宏明
小島幸博
森 思朗
飯塚 哲
福田和宏
吉田治幸
増岡真理

Assistant editor
永峯美由紀
塩田恵理

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
堀内麻紀
青木 充

Creative Staff
成田 聖
酒井慎也
冨永婦時子

Sales & Promotion
上久保禎
井上紀恵

Writing Staffs
●株式会社レッカ社
中田宏之
森富士夫
白石洋介
鈴木康道
堀野和宏
鈴木和人
関屋智子
東山崎幸治
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
井上淳一
遠藤英樹
大岡まさひ
勝見正克
加藤明洋
城戸芳充
小林康之
佐伯憲司
里田実彦
志田英邦
内藤みか
直井裕太
根本康広
長谷川泰
前川陽子
元宮秀介
山田 功
横山智彦

Art Director
坪井 碇(BGS)

Designers
●バナナグロープスタジオ
白鯛雅子
中西知子
田中由美
遠山 実
橋本謙太郎
萩原真理子
後藤明弘
株式会社OURS
佐野哲次
岡庭ひとみ
佐藤レイ子
ドンドン大嶋
木下雅子
石割 智

じゅげむ予約購読&バックナンバーのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。書店がご不便な方は本誌をご自宅まで配送いたします。
予約購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。（お申し込みの前に在庫をお問い合わせください）
料金は1冊につき、定価+送料100円です。
97年5月号まで：定価480円+100円で580円（2冊なら1160円）
97年6月号より：定価490円+100円で590円となります。

電話一本でリクルートの全国の情報誌を、ご自宅までお届けします。

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送後、振込案内をお送りいたします）

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル 0120-022-844 月～金（祝休）10:00～17:30
インターネット／ http://www.recruit.co.jp/mplaza リクルートマガジンプラザ

ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな 2.送付先住所（詳しく） 3.電話番号
4.雑誌名 5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便振替）
7.カード番号（16桁） 8.有効期限（年月） 9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合
送り先／〒105-0021 東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル
（株）リクルート 予約購読係

●お問い合わせは、フリーダイヤル 0120-022-844 月～金（祝休）10:00～17:30

好評予約受付中



ビートマニア

DJシミュレーション

10月1日販売開始予定
5,800円

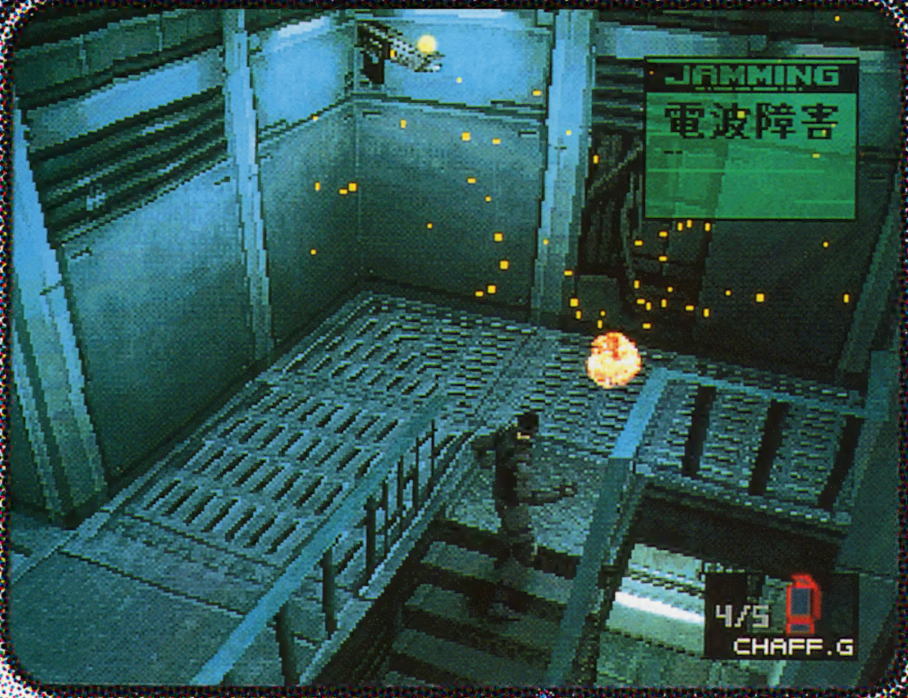
キミの部屋がDJブースになる。
ダンスミュージックにあわせて、鍵盤を叩いたり、
ターンテーブルを回したり、リミックスを楽しもう。



ビートマニア
専用コントローラ
10月1日販売開始予定
4,990円

ビートマニア専用コントローラも同時発売! DJ気分を一層楽しめる、
ターンテーブルコントローラが、コンビニで発売決定です。

※数量に限りがございます。なくなり次第、予約を終了させて頂きますのでご了承ください。



SKY PerfecTV! チャンネル215
デジキューブチャンネルで
最新ゲーム特集をON AIR!

ゲーム買うなら、コンビニだ。
DigiCube

今月のデジキューブチャンネルは、
メタルギアソリッド特集、小島秀夫監督インタビューをはじめ、
峠MAX2特集も放送決定! ドリフトキング土屋圭市氏による
ドリフト講座など、情報満載でお送りしています。

今月、デジキューブのオススメはこの3本。

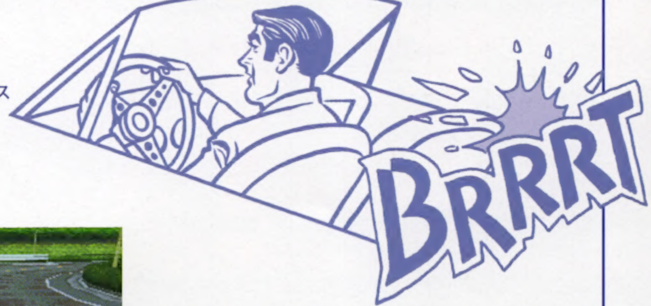




メタルギア ソリッド　アクション

好評販売中／5,800円

タクティカル・エスピオナージ（潜入）・アクションゲーム。
「敵から隠れながら進む」という独自のゲームシステムを採用。極限の緊張感があなたを襲う。



峠MAX2　レース

好評販売中
5,800円



大ヒットとなった前作をはるかに凌ぐ、ハイクオリティグラフィックス&豊富なゲーム性で、最強パワーアップ。
タイトなコーナーでドリフトを決めろ!
ドリフトキング土屋圭市氏監修。



ラックは、回転します。
お気に入りのカードをレジにお持ち下さい。



セブン-イレブン　FamilyMart　サークルK　サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館　03-3444-5700（代）



じゅげむ 1998 11
平成10年11月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻13号 通巻45号
編集・発行人 芳原世幸
発行●メディアファクトリー 発売●リクルート
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5
編集部●03-5469-4820 販売部●03-3575-6158
定価490円 本体467円
雑誌05107-11 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷
T1105107110498